AMIGA DÜNYASI

YIL: 2 SAYI: 17 EKİM 1991 18.000.-TL(KDV DAHİL)

THUNDERHAWK

DARKMEN

MUSIC-X
TURBO SILVER
ROBIN HOOD
DEUTEROS
R-TYPE II
CUSTOM CHIP'LER
ve
AMIGA'YA
EXTERNAL DRIVE
BAĞLAMAK

LOTUS II

BİYAT

Dandy'nin okurlarımıza armağanıdır.

İÇİNDEKİLER

GRAFİK

SPECTRA COLOR 10
GRAFİK TEKNİKLERİ..... 11
TURBO SILVER..... 26-28

Müzik

MUSIC-X 18-20

ÖZEL

HOME TITLER 14-15
BİLGİSAYARLAR İLE CASUSLUK. 16
VIZILTI..... 32
AYIN KONUĞU 33
İLHAN İREM 33
SCREEN-X 37
BİLGİSAYARINIZ OKUMA VE YAZMAYI UNUTUNCA..... 38-42
YENİ BİR UTILITY PAKETİ 46-47
DMOUSE..... 53
VİRÜS..... 89-91
SHOW TIME 94
RESİMLİ ROMAN 96

SÜREKLİ YAZILAR

HABERLER 4-7
COMPUMARKET..... 8
AYIN OYUNLARI 12
AMIGA SALATASI 44-45
OKUR MEKTUPLARI 52

DİLLER &DERLEYİCİLER

ASSEMBLER 22-24
AMOS..... 30-31
AMIGA VE C..... 34-36
AMIGA BASIC 50-51

OYUN TANITIM

ADVENTURE..... 54-55
ALICE IN WONDERLAND 54-55
CRIME TIME..... 56
ROBIN HOOD..... 58-59
THUNDER HAWK 60-62
EXECUTIONERS 64
LOTUS II 65
LEGEND OF LOTHIAN..... 66
DARKMAN..... 67
BILLARD SIMULATOR II 68
SQUARE STONE 70
CHALLANGE GOLF 72
DEUTEROS 74-75
STRATEGO 76-77
ALTERED DESTINY 78-79
RISE OF THE DRAGON 80
FIGHTER BOMBER..... 82-84
R-TYPE II 85
RODLAND..... 86
BUILDERLAND 87

DONANIM

HARDWARE DERSANESİ
HARDWARE DERSANESİ..... 48-49

PROGRAM DÖKÜMLERİ

PROGRAM DÖKÜM 92

BİYAT
IILGISAYAR YAYINCILIK
TICAHIT v e SANAYİ
LIMITED ŞİRKETİ

ADINA SAHİBİ ve SORUMLU YAZI İŞLERİ MÜDÜRÜ
MAHMURE ÜNYELİ

GENEL YAYIN YÖNETMENİ
CAN ÖZTÜRK

YÖNETMEN YARDIMCISI
SİNAN EREL

MALİ İŞLER MÜDÜRÜ
İNCİ KÖMÜRLÜ

REKLAM MÜDÜRÜ
BURÇİN ENEŞ

TASARIM GRUBU
SİNAN GÜRDAĞCIK
TUNÇ DİNDAŞ
ÜMİT ERTEK

FOTOĞRAFLAR
MEHMET ÖZCAN

MONTAJ
TURGUT TUNCAY TEL: 518 18 51

RENK AYRIMI
ATLAS GRAFİK TEL: 527 30 45

BASKI-CİLT
GRAFİK SANATLAR TEL: 150 04 58

YÖNETİM YERİ
KUŞDİLİ CAD. DOKUZLAR APT.
No=22/1 Kadıköy/İST.
Tel: 338 08 95

DERGİMİZİN TÜM DİZGİ VE SAYFA MIZAMPAJI AMIGA MASAÜSTÜ YAYINCILIK SİSTEMİ İLE YAPILMAKTA, RENK AYRIMI VE DİZGİ ÇIKIŞLARI KUBBEALTI DİZGİ MERKEZİNDEN ALINMAKTADIR.

BAŞBAŞA

Merhaba,

Bu ay öğrenci okurlarımıza iyi ve başarılı bir yıl dileyek söze başlamak istiyoruz.

Yazın sonlarına doğru, bilgisayar pazarımız çeşitli hardware ürünleri ile şenlendi. Haberler bölümünde ayrıntılarını göreceğiniz gibi, çeşit çeşit mouse'lar, scanner'lar yavaş yavaş siz Amiga'cıların kullanımına sunuldu. Tabii dünyadaki gelişme ve yan ürünler dikkate alındığında, bunlar henüz sadece bir adım olarak görünüyor ve ardından Amiga için her marka harddisk, hızlandırıcı kartlar, grafik kartları ve de en önemlisi profesyonel yazılımlar gelecek diye umutlandıyor insanı. Birazcık kendinden bahsettiren telif yasasından ise pek bir ses çıkmadı. Bizim umutlarımız biraz da buna bağlı; zira bu piyasa ortamında bu tür profesyonel hardware ve yazılım getirmeye pek kimse cesaret edemiyor. Bu cesaretsizliğin nedeni de, Amiga'nın henüz ülkemizde hakettiği yere gelememiş olması. Amiga'nın şu anki kullanım seviyesinde, yani sadece oyun makinası olarak görüldüğü bir konumda profesyonel zihniyetin yerleşmesi oldukça zor. Ancak bunun daha bilinçli satıcı ve daha bilinçli kullanıcı ile mümkün olacağı kesin. Herhalde gerekli olan tüm donanım ve programlar arandığında bulunabilirse, bir de Amiga'yi daha çok tanıyıp boyutlarını bilenler tarafından satılırsa, bunun gerçekleşmemesi için bir sebep yok. Aslında bunlar olmayacak şeyler değil. Yeter ki istensin ve gayret edilsin.

Dergimiz yine birbirinden güzel yazı ve tanıtımlarla dolu. En yeni oyunlara mümkün olduğunca yer vermeye çalıştık; mümkün oldukça diyoruz, çünkü öylesine çok yeni oyunlar geliyor ki yetişmek olanaksız. Bu ay disketlerde ortaya çıkan Read/Write bozukluktan ve düzeltilmesi ile ilgili bir yazımız var. Beğenecek ve yararlanacaksınız. Yeni utility ve programları tanıyacaksınız.

Gelecek ay görüşmek üzere, hoşçakalın...

AMIGA DÜNYASI adına,
MAHMURE ÜNYELİ

Commodore, COMMODORE ELECTRONICS LIMITED'in tescilli markasıdır.
Commodore-Amiga, Commodore-Amiga,Inc'ın tescilli markasıdır.
Amiga Dünyası dergisinde yayınlanan yazıların yayın hakkı saklıdır. İzinsiz kopyalanması ve kullanılması yasaktır.
Dergimizde yayınlanan yazıların sorumluluğu yazarına, ilanların sorumluluğu ise ilan veren kuruluşa aittir.

HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER

MASAUSTÜ YAYINCILIK HABERLERİ

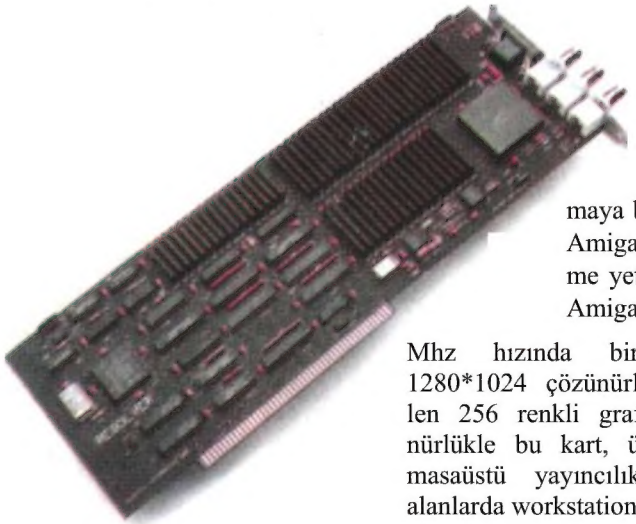
PAGESTREAM 2.2

Amiga'nın en güçlü masaüstü yayıncılık programlarından biri olan PageStream'in yeni versiyonu çıktı. Programa eklenen yeni özellikler Hotlinks, BME ve Pageliner başlıkları altında toplanmış. Hotlinks, yazı, grafik ve baskı programlarının birbirleriyle tek bir bilgisayar içinde ya da network aracılığıyla bilgi alışverişi yapabilmesine; BME, Bit Map Editor'ün kısaltılmışıdır ve aynen programın yapısal çizim araçlarında olduğu gibi, bitmap resimlerin de program içinden değiştirilebilmesine olanak tanır. Pageliner ise, programla entegre olarak kullanılabilecek bir text editördür ve yazım işini oldukça hızlandırmaktadır.

SAXON PUBLISHER

Öte yandan Amiga'nın diğer güçlü masaüstü yayıncılık programı Saxon Publisher'ın da 1.2 versiyonu üretildi. Bu yeni versiyonun en önemli özelliği içinde Saxon Script Professional adında bir postscript çeviricisine sahip olması. Bu çevirici sayesinde, EPS dosyalarını ekranda görmek mümkün olacak. Ayrıca programda büyük eksiklik olarak hissedilen font azlığı, çok sayıda yeni fontla giderilmiş. Program, renkli yazıcılara da çıkış verebilecek.

DMI RESOLVER



Hernekadar Amiga'nın grafik cipleri çok kaliteli grafikler sunmaktalarsa da, Amiga'da daha fazla renk ve çözünürlük için yeni grafik kartları çıkmaya başladı. DMI RESOLVFR kartı. Amiga'nın grafik gösterme ve grafik işleme yeteneklerini büyük oranda artırıyor. Amiga 2000 ve 3000'e takılan bu kart, 60 Mhz hızında bir yardımcı grafik işlemcisi. 1280*1024 çözünürlük, 16.8 renk içinden seçilebilen 256 renkli grafikler ve programlanabilir çözünürlükle bu kart, üç boyutlu tasarım, ray tracing, masaüstü yayıncılık, animasyon ve bunun gibi alanlarda workstation kalitesinde sonuçlar sunacak.

ALFA DATA'nın yeni hamleleri piyasayı sarsacağa benziyor.

Dış piyasada ciddiyeti ve kalitesi ile yer edinmiş olan ALFA DATA firması, yeni çıkardığı üstün hardware donanımları ile kullanıcılara, bilgisayarlarını bir Porshe rahatlığında ve konforunda kullanma imkanı vaad ediyor. Çıkardığı ürünler piyasaya yeni girmiş oldukları halde, birçok yabancı bilgisayar dergisinde en iyi ürün ödüllerini almakta geç kalmadılar.

TRACKBALL, TKB-MT-A

ALFA DATA'nın bu ürünü Amiga World dergisinde 91'in en iyi Track Ball ödülünü aldı. Bu ödülün kazanılmasında en büyük rolü. Track Ball'un opto mekanik kod çözücüsünün konstrüksiyonu sağladı. Ayrıca ergonomik yapısı itibarıyla tek elle çok rahat bir biçimde kullanılabiliyor. Kullanım kolaylıkları bunlarla kalmıyor. 162 DPI çözünürlük sayesinde, kullanıcıyı 1100 mm/sn'lik bir hızda bile hatasız olarak hızlı ve yumuşak bir çalışma lüksüne ulaştırabiliyor. Track Ball, Amiga ve Atariye uyumlu olarak dizayn edilmiş. Altında bulunan bir switch'in yardımıyla Atari veya Amiga seçimini yapmak ve AMIGA'yı verimsiz şekilde kullanmak, en kötü kullanıcı için bile imkansız bir hale geliyor.

RA5-2M 512K-2MB RAM Kartı

Amiga 500'ler için tasarlanmış olan bu RAM kartı, bilgisayarın altındaki Memory Expansion slotuna takılmak suretiyle çalıştırılıyor. Kart. RAM kart, CPU Board ve GARY Board olmak üzere üç birimden oluşmakta. Kullanıcı 512K. 1Mb, 1.5Mb ve 2Mb konfigürasyonlarından birini seçmeye ve kartı yavaş yavaş büyütme olanağına sahip. 2Mb konfigürasyonu, size iki seçim hakkı tanıyor, Bunlardan sizin isteğinize göre 512Kb extra Chip RAM, 1.5Mb Fast RAM veya 2Mb Fast RAM Konfigurasyonunu seçebiliyorsunuz. Aynı zamanda RAM kart üzerinde Real time clock ve ON/OFF switch'i de bulunmaktadır.

MEGA MOUSE Optical

Mega Mouse'un Amiga World dergisi yazarlarından kullanım rahatlığıyla ilgili ödülü alması. Alfa Data'nın başarı listesine bir yenicini daha ekledi. Mega Mouse'da Track Ball gibi Amiga ve Atari uyumlu olarak dizayn edilmiş. En büyük özelliği, Ball'ının olmaması ve hareket kontrolünün optik olarak izlenmesidir. Bu yaklaşım, mouse'a çok uzun bir çalışma ömrü sağlıyor. Mouse'un tarama çözünürlüğü Nashua mekanik kullanılarak en yüksek seviyeye çıkarılmış (300 DPI). Mouse. optik olduğu için optical mouse pad ile kullanma zorunluluğunuz var. Mega Mouse, Deluxe Paint veya başka çizim programlarında Amiga'nın orjinal mouse'unu kullanarak kabir azabı çekmek istemeyenler için yaratılmış diyebiliriz.

ALFA DATA'nın bu ürünlerini dışardan temin edebilmekle birlikte, bunları Türkiye piyasasında da bulabilme olanağına artık sahipsiniz.

DISTANT SUNS

Amiga'nın ilginç bir astronomi programı olan Distant Suns'ın 4.0 versiyonu çıktı. Gökten bir yıldız seçin; program size bu yıldızın adını, hangi yıl keşfedildiğini ve diğer detayları alın. Yeni versiyonda, animasyonlar, AREXX desteği, ay ve güneş tutulmaları, AmigaDos 2.0 uyumluluğu ilave edilmiş. Bakış noktanızı, Dünya üzerinde herhangi bir yerin enlem, boylam ve saat olarak verebiliyorsunuz. Bazı gezegenlerin yakından görünüşü, ekranı kaplayan resimler olarak gösteriliyor. 1 MB ve iki sürücüde çalışan programın fiyatı $ 100.

HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER

HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER

ALBİM'DEN STARIN EN SON ÜRÜNLERİ XB24-200/XB24250 - ZA-200/ZA-250

Albim, STAR'ın iki yeni modelini piyasaya sürdü. XB24-200IXB24250 ve ZA-200/ZA-250 modelleri ile Albim yine printer sınırlarını zorlayacağa benziyor. İşte bu iki modelin özellikleri:

XB24-200/XB24250

- 24-iğne nokta-matris yazıcı
- 332 cps hız (HS-draft
- 7 LQ + 2SLQ karakter şekli
- 29/76 KB tampon bellek
- LCD işlem paneli
- 7 renkte yazım
- Alttan kağıt besleme
- İtmeli traktör
- Opsiyonlar: Tekli / çiftli kağıt yükleyici, çekmeli traktör

ZA-200/ZA-250

- 9-iğnenokta matris yazıcı
- 420 cps hız (HS-draft 12 cpi)
- 4 NLQ karakter şekli
- 32 KB tampon bellek
- 7 renkte yazım
- Alttan kağıt besleme
- İtmeli traktör
- Opsiyonlar: Tekli / çiftli kağıt yükleyici, çekmeli traktör

SANAT, SANATÇI ADINA

MegageM, Amiga'da bilgisayar sanatçıları için yeni bir manzara yaratım programı olan ScapeMaker'ı çıkardı. Yazılım, IFF resimleri Vista Professional programında 3 boyutlu canlandırabilmek için, landscape (Digital Elevation Map) dosyasına çeviriyor. ScapeMaker Pal ve NTSC standardlarında ve bütün çözümleme modlarında hazırlanmış IFF resimleri Landscape'e dönüştürür.

Ödüllü Amiga Sanatçısı Louis Markoya, 3 boyutlu sahne dizaynları ile tanınır. Fakat Lou'nun özelliği sadece bu değil. Bilgisayar alanında da adını ilk kez Computer Imagery için yaptığı Map Master ile duyuruyor.

Yazılım, LightWave3D ve Imagine'in image-mapping özelliklerine uygun olarak hazırlanmıştır. İki Map Master diski içinde 14 hi-res Texture'a ve bunların nerede ve nasıl kullanılacağını izah eden bir manual'e sahip.

Eğer istenen IFF-24 bit arkaplanlar ise, Digital Graphics Library firmasının Screen-Maker'ı bunu yapabilecek özellikte bir yazılım ($395). PAL ve NTSC formatlarla ve Amiga üzerindeki tüm 24-bit video kartları ile uyumlu çalışmaktadır. Benzeri bir program da, Microft'tan VidGen 2.0 ($149.95). Ekranı çok kısa sürede hazırlanmış resimlerle doldurarak herhangi bir desktop video programında bulunan tüm özellikleri kullanabilirsiniz.

Yaptığınız arkaplanlar için, 3 boyutlu fontlarınız da hazır. Unili Graphics firması tarafında çıkarılan Broadcast

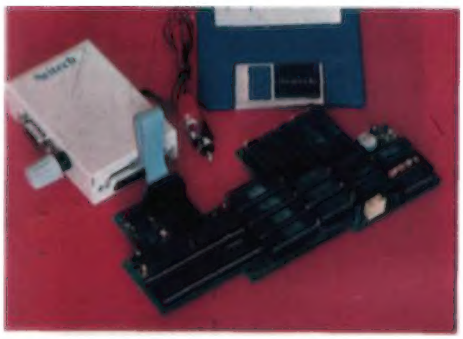
Fonts 3D'nin olabilecek en iyi sonuçlar için PHONG shading metoduyla donattığı fontlan, IMAGINE'in TDDD formatıyla uyumlu (herbir disket $49.95).

Deluxe Paint III ve IV için hareketli fontları Blue Shadow Productions firması tarafından çıkarılan Blackboard'la ($35) hazırlayabilirsiniz; fakat 1.5 veya 2 MB ram'iniz olmak zorunda

Seitech Monitör ile ekranlarınız artık titremeyecek

Tüm profesyonellere müjde vererek, size Amiga'nızın modeli ne olursa olsun, Amiga 3000 gibi kullanma imkanı verecek yeni bir monitör ve de-interlaced kartı tanıtmak istiyoruz.

Şu an Türkiye'de de satışı yapılmakta olan 1024x768 çözünürlüklü ve 14" genişliğindeki Seitech marka multisync renkli monitör ile renkler o kadar canlı görünüyor ki... Tabii bu monitörü Amigamızda destekleyen bir de De-interlaced kart mevcut. İşte bu kart vasıtası ile de, ekranımız artık hiçbir çözünürlükte titremiyor. Malum masaüstü yayıncılık veya grafik ile uğraşan arkadaşlarımız interlace ve hi-res modlarında çalışırken, ekran onları sürekli rahatsız etmekte ve bir süre geçince de zorunlu olarak gözlerin dinlenme ihtiyacı doğmaktadır. Hatta uzun süre ekran başında kalındığında ise yapılan işten de bir zevk alınmadığı gözleniyordu.



Oysa Seitech monitör ve de-interlaced kartına sahip olanlar, şimdi hem dinlenmeye ihtiyaç duymadıkları gibi, zevkle ekran önünde daha uzun süre çalışabilmekte

Denişe cipine bağlanan De-interlaced kart'ın ses çıkışlarına da yapılan bağlantısından kart üzerinde hazır olan volume düğmesi ve iki kulaklık jak girişi vasıtası ile-stereo olarak sesleri de almanız mümkün. CSA firması tarafından getirilen Seitech Monitör 625.-$, De-interlaced Card ise 300.-$'dan satılıyor.

GoldenImage Artık Türkiye'de...

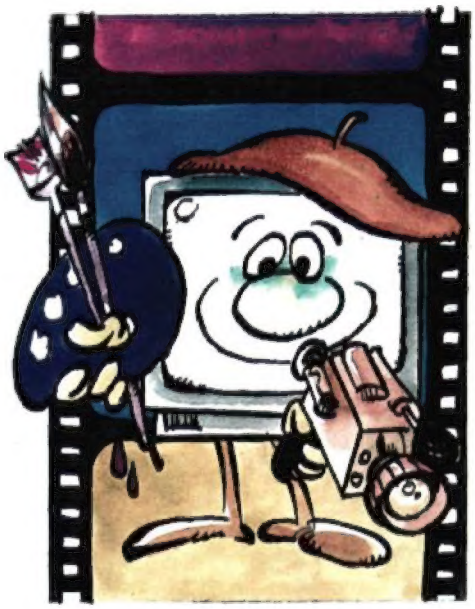
Artık orijinal kullanmak hem daha güven verici, hem de bir tutku haline geldi. İşte yabancı dergilerde sık sık reklamlarını izlediğimiz Goldenlmage ürünleri de artık Türkiye de profesyonel satıcılarda bulunmakta. Türkiye distrübitörlüğü Park Makina ve Genel Satıcı Gold Box tarafından piyasada tanıtılan ürünlerden en çok ilgi gören opto mechanical mouse.

Ekonomik bir fiyatla satılmakta olan bu mouse'un hızı 500 mm/s. Yine Goldenlmage ürünü diğer mouse'lar da çok ilginç. Cordless Mouse kablosuz ve 1.5 metreden kullanılabiliyor. Brush mouse pen ise kalem şeklinde dizayn edilmiş ve grafik çizimlerinde büyük kolaylık getiriyor. Optic Mouse ise alttaki 3 mercek ve özel mouse pad vasıtası ile kullanılıyor.

Goldenlmage ürünlerinden en ilginç olanı da Handy Scanner. 100 ile 400 dPi arasında değişik çözünürlüklerde yazı ve resim kalitesindeki bu scanner ile, 105 mm eninde ve 350 mm boyunda çekim yapabilirsiniz. 16 gri tonlama yapabilen bu scanner ve programı vasıtası ile IFF formatı dışındaki formatlarda da IMG, PCX, TIFF, MacPaint, PrintMaster) kullanılmakta, hatta daha ilginci bu formatlardan IFF formatına çevirim yapılabilmektedir.

Goldenlmage'in 3.5" disket sürücüleri de üzerinde track display ile piyasaya sunulmuş. 5.25" driver ise güç kaynağını Amiga'dan değil, kendi özel adaptöründen alıyor. Goldenlmage ürünleri garantili olup, Türkiye'de yetkili servisini de Probe Elektronik vermektedir.

HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER



Spectra Color

TUNÇ DİNDAŞ & MEHMET ALİ ŞAHİN

Geçen ayki şoku hafif atlattım. Bu şok ne demeyin, bu şok DELUXE PAINT 4 şoku. Size bu ay da başlarken grafik dünyasından haberler ve ülkemize gelen son grafik programlarından bahsetmek isterdim ama, maalesef bu ay hiçbir şey yok. Sadece geçenlerde DELUXE PAINT 4'ün yeni UPDATE disketi geldi. Bu UPDATE disketinde sadece bazı hatalar giderilmiş. Bu disketi DELUXE PAINT V4.02 adı altında bulabilirsiniz. Evet bu ay da açıklamalarımıza devam edeceğiz. SPECTRA COLOR'da kaldığımız yerden devam etmek iyi olacak. Bu güzel programı öğrenmek için can atan arkadaşlar var. Ayrıca bu grafik teknikleri köşesinde MEHMET oldukça iyi şeyler öğretiyor. Orayı da okumadan geçmeyin.

Bu ay burada yayınlansın diye resim gönderen RECEP ATATANIR'a bir not yazmak istiyorum. Çalışmalarını beğendim Recep. Bir de LAMBORGHINI resmini bitirsen çok iyi olur. Yeni çalışmalarını bekliyorum.

SPECTRA COLOR

Geçen ay 'PICTURE' menusunu açıkladığımız programın, bu ay ekranda bulunan çizim araçlarını açıklayacağım. Ekranın yukarısında bulunan bu menü ile, resimlerimizi çizebiliriz. Şimdi bu menüdeki seçeneklerin ne işlere yaradığını öğrenelim.

Her zaman olduğu gibi yine soldan sağa doğru tüm seçenekleri öğreniyoruz.

◗ İlk kısım fırça uçlarının bulunduğu kısım. Burada sekiz adet fırça ucu bulunuyor. Bu fırça uçlarının üzerlerine klik yaparak seçebilirsiniz. İlk açılışta fırçamız birinci fırça oluyor.

◗ ikinci seçenek ise, **'FREEHAND'** adını verdiğimiz çizim TOOL'u. Bu seçenek sayesinde mouse ile serbest çizim yapabiliriz. Bu seçeneği kullanırken hızlı hareketler yapmayın. Çünkü program 6 bitplane (HAM modu) ile çalıştığı için biraz yavaş kalıyor. Hızlı hareketlerde çizgiler doğrusal oluyor. Bu da karesel görüntüler elde etmemizi sağlıyor.

◗ Bu seçenek de FREEHAND'e benzer, ama çalışma mantığı biraz farklıdır. Bu seçenek sayesinde kesik çizimler yapabilirsiniz. Yani FREEHAND'deki devamlılık burada yoktur.

◗ Dördüncü seçenek ise içi dolu köşegenler çizmemize yarar. Kullanımı ise şöyledir. Bunu seçtikten sonra ekranın herhangi bir yerini klikleyin. Sonra da doğrular sayesinde istediğiniz şekli çizin. Yaptığını şeklin her tarafı kapalı olması gerekiyor, işiniz bitince boşluk çubuğuna basın. Fırçanın seçtiği renk ile yaptınız şeklin içi boyanır.

◗ Bu şekli DELUXE PATNT'ten hatırlıyorsunuz değil mi? Bu seçenekle istediğiniz bölgelerin içini boyayabilirsiniz. Boyamak istediğiniz rengi önce renk paletinden seçmelisiniz. Bu tool'un bilinen adı FILL'dir.

◗ Yay çizmek için kullanılır. Kullanımı şöyledir: Önce ekranda yay çizmek istediğiniz yeri klikleyerek yayın birinci noktasını, sonra da ikinci bir klikle yayın ikinci noktasını belirleyin. Yayın eğimini belirlemek için mouse'unuzu oynatın. Gerekli eğimi yaptıktan sonra üçüncü bir klikle yayınızı çizin.

◗ Bu klasik 'SPRAY' seçeneğidir. İlk önce fırça ucunu belirleyin. Daha sonra renginizi seçin. Şimdi buraya klik yapın. Ve şimdi istediğiniz gibi kullanın. Graffiti'çiler için mükemmel bir seçenek.

◗ İçi dolu ve boş kare çizmenize yarayan seçenektir. Bu iki bölümü kullanmak için, sol üst köşeye basın. Bu şekilde içi boş kare seçeneğini seçersiniz. Sağ alt köşe ise, içi dolu kare seçeneğidir.

◗ Üzerinde 'A' harfi bulunan seçenek, ekrana text (yazı) yazmak içindir. Buraya klik yapın ve çıkan kareyi (kursoru) mouse yardımı ile ekranın istediğiniz bölümüne koyun. Şimdi klavyeyi kullanarak istediğiniz yazıyı yazabilirsiniz.

◗ Bu seçenek bir büyüteç görevini görür ve resimlerini/i büyütebilmenize yarar. Bunu seçtikten sonra, ekranın istediğiniz yerine klik yapın, ikinci menüden gerekli değerleri değiştirebilirsiniz. Bu değerler arasında büyütme değerleri de bulunuyor.

◗ **PIX:** Bu seçenek, görüntüdeki çizgi ya da şekilleri pixelleştirmek yani kareleştirmek için kullanılır. PIX seçeneği kliklendikten sonra, nümerik klavyedeki 0 ve - tuşları ile, pixel değerini artırıp azaltabilirsiniz. Bu pix değeri, kareleştirmenin boyutunu verir, yani pixel sayısını belirler.

◗ Buradaki makas, istediğimiz bölümü kesmeye yarıyor. Bu seçeneğin öteki anlamı **BRUSH**'tır ve ekranın belli bölümünü brush olarak almak için kullanılır. Bu brushları fırça uçlan olarak da kullanabilirsiniz. Brush alma metodu DELUXE PAINT ile aynı.

◗ Bu seçenek **BRUSH** ile ilgili ve daha sonra geniş olarak açıklayacağım. Şu an sırası değil, yoksa kafanız karışabilir.

◗ UNDO'yu bilmeyen yoktur herhalde. Son olarak yapılan işlemi geri alır. Klavyeden 'U' tuşu da aynı işlemi görür.

◗ **CLR:** Ekranı zemin rengine göre siler. Kelime anlamı CLEAR'dır.

I ANIM: Animasyoncular için konmuş seçenektir. Bunu daha sonra geniş olarak öğreneceğiz.

işte bu aylık bu kadar. Gelecek ay yeni bir grafik sayfasında buluşmak üzere hoşçakalın. Bu arada bana yazmayı unutmayın. Açıklanmasını istediğiniz program varsa yine bana yazın. Bol pixelli günler dilerim.

GRAFİK TEKNİKLERİ AMIGA

Geçen ay sizlere yeni logo tekniklerini anlatacağımızı söylemiştik ama, MEHMET ile karar verdik bu ay değişik bir taş tekniğini anlatacağız. Bu arada bu tarz gerçek grafik tekniklerini sadece bu köşede bulabilirsiniz.

Pikseller, efenim. Geçen aydan beri ne renksiniz? Biz epeyce petrol yeşili ve patlıcan moru takıldık. Kısaca işte yine karşınızdayız. Bu ay sizlere değişik maddelerin en basit hali ile nasıl yapılabileceğini göstereceğiz. Bu arada konularımızda daldan dala atladığımızı söylemeyin; sadece istenileni yazıyoruz.

TAŞ VE KAYA YAPMA TEKNİKLERİ:

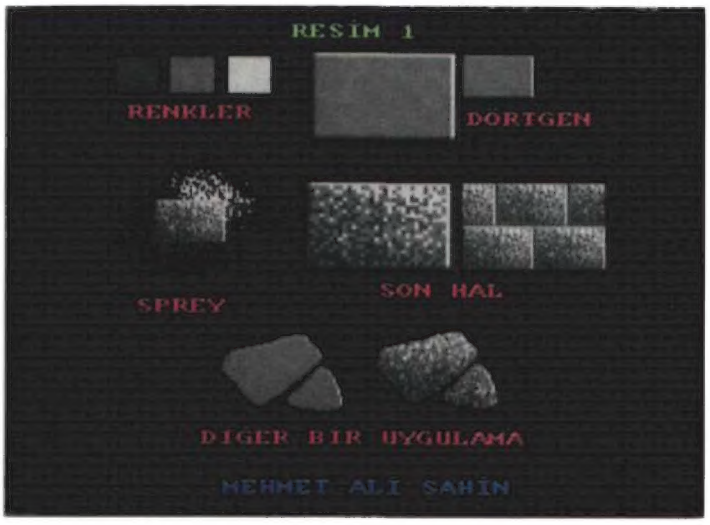
İlk olarak, ister duvarlarınızda ister biçimini değiştirerek geri planlarınızda kullanabileceğiniz **'İŞLENMİŞ** TAŞ'ın nasıl yapılabildiğini görelim.

Bu basit teknik için üç ton griye ihtiyacımız var. RGB ayan ile kısaca şöyle yazabiliriz: CCC, 999, 666. Eğer taşı biraz yosunlu halde isterseniz, CDC, 9A9,676; eğer kum taşı isterseniz, CCB, 998,665.

Ve şimdi taşın biçimini dikdörtgen sayalım ve üçüncü renk ile içi boş dörtgeni çizelim, ikinci renk ile ışığın yönüne göre ters kalın alt ve yan çizgiyi çizelim. Işık yönünde olanları ise ilk renkle. Şimdi bu dörtgende renklerin birleştiği köşeleri ikinci renkle pikselleyin. Veee dörtgenin içini ikinci renkle doldurun.

Şimdi sıra bunun yıpranmışlığını belirtmeye geldi. Sprey ile kolayca halledebileceğimiz bir iş. üçüncü renk ile bu rengin birleştiği köşeye Çişik yönüne ters olan köşe) kursoru ayarlayın ve klik. Eğer dörtgenin bo->u uzunsa kursoru yana kaydırarak işlemi tamamlayın. Şimdi de a>nı işlemi ilk renkle ışığın direk vurduğu köşeye yapın.

Son olarak ise, dörtgeni bir brush olarak alın. Böylece etrafındaki spray artıklarından kurtulmuş olursunuz. Gerekiyorsa rötüşleyin, sıcak sıcak servis yapın Gözlerinize afiyet Eğer taşın biçimini farklı istiyorsanız yapmanız gereken şey, ışığın yönüne olan çizgileri ve bu yere yapacağınız spreyi ilk, ters yöne olanları ise üçüncü renkle yapmak (RESİM 1). Taşınızın biçimi dolayısı ile spray iyi sonuç vermiyorsa tek tek piskelleyin.

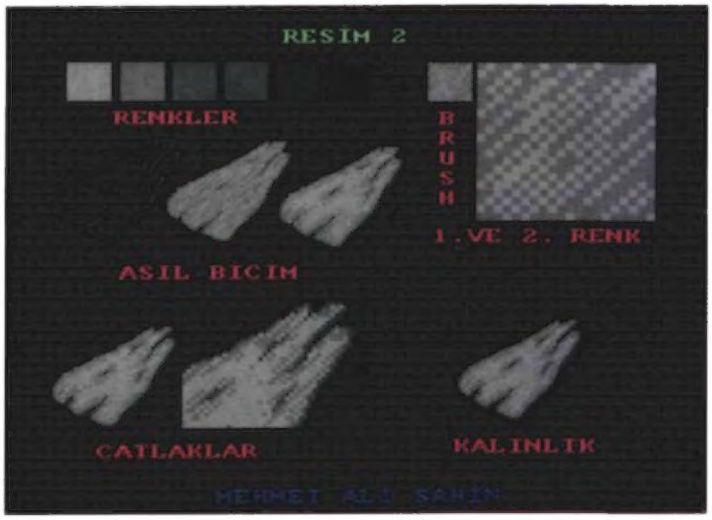


Şimdi de KAYA yapalım. Burada yapmamız gereken tek zor iş, çatlakları gerçekçi biçimde yapabilmek. Bunu ise zamanla ve gözlemle halledebilirsiniz. Bu kez en az dört ton renge ihtiyacımız var. Bu renkleri istediğiniz kadar arttırabilirsiniz; ne de olsa dörtten sonraki renkleri çatlakları belirginleştirmek ve kenarlardaki geçişleri yumuşatmak için kullanacağız.

Şimdi yine istediğimiz bir biçimde kayamızı çizelim; çatlağı unutmayalım. Diğer bir kenarda ise kayanın yüzeyini oluşturacak dokuyu hazırlayacağız. Bu doku için birbirine yakın olan iki tonu kullanacağız. İlk önce bu iki tonun koyu olanı ile dolu bir dörtgen çizin. Açık olan tonla ise bu alanı diagonal çizgilerle kaplayın. Bu dörtgeni brush olarak alın ve FILL komutunu FROM BRUSH seçeneğine geçirin; kayanın içini bu doku ile doldurun. Daha sonra diagonal çizgileri yaptığımız renkle kayanın yüzeyini boyayın. Ama bu işlemi yaparken özellikle kenarlara ve çatlaklara yakın olan kısımlardaki diğer tonu kapatmamaya özen gösterin.

Şimdi, çatlakları belirginleştirelim. Çatlakların sona erdiği kısımdan başlayarak, giderek koyulaşan tonlar ile çatlağı yeniden çizin. Sonra yine giderek koyulaşan tonlar ile çatlağı üçgene benzer bir şekilde belirtin. Işık yönüne göre çatlağın dip taraftan koyu olmalı ve yine ışık yönünde olan çatlak kısmı daha açık bir tonla belirtilmelidir.

Son olarak, dışkenarları yumuşatmak için rötuş yapın ve eğer istiyorsanız, ışığı unutmadan kayaya kalınlık verin. Bu kalınlık işi için en koyu tonu (eğer kullandığınız renk sayısı çoksa en koyu iki ya da üç tonu) kullanın. Kalınlığın ışık yönüne olan üst kenarını bir açık tonla belirterek kayayı bitirin.



Sanırım hepsi bu kadar. Gelecek ay sizle biraz cam yapacağız. Geçtiğimiz aylarda Tunç arkadaşım pencere camlarını yapmayı öğretmişti ama, ben gelecek ay sizlere cam borular, şişeler, balonlar, içi dolu cam küreler, mücevherler gibi farklı cam oyunlarını öğreteceğim. Bu ay için hoşçakalın. Hepinize bol pikseller, efenim.

HİT OYUNLAR

DÜNYA LİSTESİ

1. STREET ROD II (5)
2. LOGICAL (1)
3. PP HAMMER (7)
4. GODS (6)
5. ARMALYTE (3)
6. HAGAR (4)
7. MERCS (13)
8. RODLAND (YENİ)
9. DARKMAN (2)
10. TURRICAN II (8)
11. ROBIN HOOD (YENİ)
12. CYBERCON III (10)
13. NAVY SEALS (YENİ)
14. KICK OF FINAL WHISTLE (9)
15. WARZONE (14)
16. R-TYPE II (YENİ)
17. LOTUS II (21)
18. SILK WARM IV (15)
19. SECRET OF MONKEY ISLAND (12)
20. SILENT SERVICE II (YENİ)

TÜRKİYE LİSTESİ

1. TERMINATOR II (1)
2. BLUES BROTHERS (3)
3. HUDSON HAWK (YENİ)
4. LOGICAL (2)
5. LEMMINGS (11)
6. NINJA TURTLES (4)
7. CADAVER II (8)
8. NEBULUS II (12)
9. RODLAND (YENİ)
10. MIDWINTER II (10)

BU AY İÇERİSİNDE EN ÇOK BEĞENDİĞİNİZ VE OYNADIĞINIZ OYUNLARI LİSTELEYEREK BİZE GÖNDERİRSENİZ, TÜRKİYE LİSTESİ SIRALAMASINDA SİZİN TERCİHLERİNİZDE DEĞERLENDİRİLECEKTİR.

HOME TITLER

Gökhan ŞENER

Merhaba arkadaşlar! Bu sayımızda gene bir video jeneriği programıyla birlikteyiz. Bu program da, açıklaması geçen sayılarda biten Deluxe Video gibi, kendi video filmlerinizin başına notlar veya jenerikler hazırlamanızı sağlıyor. Deluxe Video kadar geniş bir performans ve kullanım alanı beklemeyin; Home Titler daha basit fakat uzun yazılardan oluşan şık jenerik yazılarını hızla oluşturabilmenizi sağlıyor.

Programımızın çalışma mantığı oldukça basit. Ekranın yaklaşık üçte ikilik üst kısmı, jeneriğimizin metni için yazım alanı olarak ayrılmış. Alt kısımda ise değişmeli olarak kullanabildiğimiz iki kumanda paneli halinde düzenlenmiş kutucuklar yer alıyor. Her satırdaki yazılara birinci paneldeki kutucuklarla ayrı ayrı renkler, fontlar, harf arası boşlukları ve gölge efektleri verebiliyoruz. Ayrıca tüm jenerikteki yazıların ekranın soluna mı sağına mı yapışık ekrana geleceğini, yoksa ortalama mı yapılacağını da belirtip tanımlamayı bitiriyoruz. Bundan sonra tek yapacağınız, ikinci kumanda panelinden gereken kutucuğu kullanıp, mouse'u bir kumanda olarak ele alıp jeneriği çeşitli şekillerde -aşağıdan yukarı kayarak, sayfalar halinde bekleyerek veya sağdan sola kayarak- ekrana getiriyor ve video'ya kaydediyoruz.

Programımız ses bilgisi için bir tanımlamaya sahip değil, ama bu sorunu da jeneriği video'ya kaydederken istediğiniz bir fon müziğini de buna paralel olarak kaydetmekle çözebiliriz (Mouse kontrolleri ile senkronizasyon çok kolay).

Program, normal bir Amiga programı gibi pulldown menüleri vs. kullanmak yerine ekranı daha evvel de değindiğimiz gibi bir kumanda paneli olarak kutucuklarla birlikte kullanıyor. Onun için seçeneklerimizi ekran düzeniyle birlikte inceleyeceğiz.

Ekran Düzeni...

Programımızın kontrol paneli, ekranın alttan yaklaşık üçte birini kaplar. Tüm seçenekler buraya sığmadığından jeneriği **hazırlama** ve **oynatma** bölümü olarak iki alt paneli o anki amacımıza göre seçeriz. Bu iki panel arasındaki gidiş geliş, her iki panelin de alt orta kısmında yer alan **"EDIT"** kutucuğunu kliklemekle sağlanır. Birinci panelde font seçimi ve ekran düzeni bölümü, gölgeleme ve arkaplan bölümleri ile bir project bölümü bulunur. İkinci panel ise, jenerik geçişinin dikey ve yatay yapılmasını seçmenize yarayan kontrol bölümleri ile zamanlama selektörlerini içeren bölümden oluşur. Şimdi sıra ile bu bölümleri ve her bölümün seçeneklerini görelim.

Ekran Düzeni ve Fontlar...

Bu bölüm, birinci panelin sol tarafını kaplıyor. Burada en göze çarpan kısım, l'den 8'e kadar rakamlarla işaretlenmiş olan kutucuklar. Bu kutucukların herbiri, kendisine yüklediğiniz font'u temsil ediyor. Diyelim ki, bir satırlık bir yazı yazdınız. Ekranın üst kısmındaki kursor bu satırın üzerinde iken 1 'den 8'e font kutucuklarına sırayla basarak, o satırda yazdığınızı sırayla seçtiğiniz fontlarla yazılmış şekilde ekranda görebilirsiniz.

Bu kutucuklardan birine basınca kutucuğun içindeki fontun adı hemen alttaki bir mesaj boşluğunda ekrana gelir ve bu şekilde fontlann arasında kaybolmazsınız.

Eğer o an yüklü fontlardan memnun değilseniz, değiştirmek istediğiniz font kutucuğunu klikleyin ve daha sonra yüklemek istediğiniz fontun bulunduğu disketi bilgisayarınıza takın. Mesaj boşluğunun hemen sol üzerindeki "DIR FONTS" kutucuğunu klikliğinizde, o disketteki fontların listesi bir disk iletişim penceresi açılarak ekrana getirilecektir. Bir fontu seçmek için aşağıda "font adı (dir)" şeklinde ve kırmızı gösterilen directory'lerden birine klik'leyin ve bu fontun alt seçeneklerinin pencereye yüklenmesini bekleyin. Sonra da bu fontun istediğiniz büyüklükte olanına klikleyerek "OK"'e basın. Kısa bir yüklemeden sonra yeni font kutucuğa yerleşecek ve bu eski fontla yazılmış satırlar yenileriyle değişecek. Bu arada eğer yeni font eskisinden büyükse, uzun olduğu için bu fontla ekrana gelemeyen satırlar için uyan mesajları alacaksınız. Bence Home Titler'in en güzel özelliklerinden biri, herhangi bir disketteki fontu bizi uğraştırmadan yükleyebilmesi.

O an bulunduğunuz satırdaki yazıların ana rengini font kutucuklarının sağında üst üste konmuş dört kutucukla seçiyoruz. Ne yazık ki bu dört renklik sınırlama var, ama gene de bir sorun yaratmıyor. Sağa sola gösteren oklar seklinde iki kutucuğu bulunan "Space" seçeneği ile **bir satırdaki harfler** arasındaki birbirlerine olan uzaklığını ayarlayabiliyoruz. "Space Between Lines" ise aynı şekilde **satırların** arasını açıyor veya kapatıyor.

"Marigins" seçeneğini de, iki tane sağlı sollu ok kutucukları teşkil ediyor. Soldaki oklarla yazıların ekrandaki sol sınırını, sağdaki oklarla da sağ sınırını değiştirebiliyonız. Bu seçeneğin oklarını kullanınca, ekrandan metin bir an için siliniyor ve bu sınırlar bir çizgi halinde seçtiğiniz yöne doğru hareket ediyor. Gene satırdaki yazının uzunluğuna göre bu seçenekler çalış-

Mayabilir.

Alignements, ekrandaki jenerik satırlarının ekranın neresine göre ekrana yerleştirileceğini belirtmemizi sağlıyor. Ekranın sol **marigin'**ine, marigin'lerin ortasına veya sağdakine göre yerleştirmeleri sırayla sola, iki yöne veya sağa bakan oklarla seçiyoruz.

Gölge Efekti ve **Arkaplan Rengi**...

Bu bölüm, birinci panelin ortasını kaplıyor. **Sol** kısmından gölge efektlerini, sağ kısmından da arkaplan rengini seçiyorsunuz.

Bir satırdaki yazıya gölge vermek için, ilkin Shadow ON/OFF" kutucuğu ile gölgeleme seçeneğini aktif hale getiriyor (bu seçenek gibi aktif edilen seçenekler, aktif edildiklerinde yanlarındaki LED biçimi kırmızı belirteci açıyorlar...) ve sonra da gölge rengini istediğimiz kutucuğu klikleyerek veriyoruz. Bu bölümün Sol üstündeki dokuz yöne bakan oklarla gölgenin yönünü belirtiyoruz.

Eğer satır ve harf aralarını açarsanız, gölge yönünü belirleyen okların altındaki +/- kutucukları ile gölgenin uzunluğunu ayarlayabilirsiniz. Bu uzunluk ayarlaması, yalnızca tam karşıdan gelen ışığın yaptığı gölgede mümkün değil.

Arkaplan rengi ise, yazıların üzerinde bulunduğu ekran alanının rengini belirlemenizi sağlıyor. "On/Off' ile arkaplan rengini açıp kapatabiliyorsunuz. Arkaplan rengi seçimi genelde çirkin bir görüntü oluşturduğu için, ben size direk olarak "Palette" seçeneğini kullanıp 0 nolu rengi (renk kutucuklarının en üstte olanı) değiştirerek çalışmanızı öneririm.

Project Bölümü...

Bu bölüm, normal bir Project menüsü gibi düzenlenmiş. "New" ile o ana kadar olan çalışmayı silebiliyorsunuz. Haliyle bu arada sizden emin olup olmadığınız da soruluyor. "Load" Save" seçeneklerini açınca çıkan disk iletişimi penceresinden de rahatlıkla kayıt ve yükleme işlemlerinizi gerçekleştirebilirsiniz.

Project menusunun alt kısmında ise, "Palette" ve "Quit" seçenekleri mevcut. "Quit" malumunuz, programdan çıkıp çıkmayacağınızı sorup programı kapatıyor. "Palette" seçeneği ile bir renk ayarlama penceresi açılıyor. Değiştirmek istediğiniz rengin kutucuğunu klikleyip RGB değeriyle oynayarak işlemi tamamlıyorsunuz.

Birinci paneldeki kutucuklar bu kadar. Şimdi de ikinci paneldeki kutucukları ve oluşturduğumuz jeneriği bunlarla nasıl ekrana getirebileceğimizi görelim.

Generic Paneli ...

Generic panelinin sol kısmı, kullanıcıya kolayhk olsun diye mouse tuşlarının görevini anlatan bir şemayla kaplı. Yeri gelmişken mouse tuşlarını da anlatalım. Herhangi bir ekrana getirme modunun kutucuğunu klikledikten sonra ekran hazırol vaziyetinde sizin **sol** tuşa basmanızı bekler. Sol tuşa ilk basışınızdan sonra akmaya başlayan jeneriğiniz, sonraki her sol tuşa basışınıza, ekrana geliş biçimine göre durup bekleyerek veya bir sonraki jenerik sayfasına geçerek karşılık verecektir. Sağ tuşa basmanız ise jeneriğin akışını keserek kontrol paneline dönmeniz içindir.

Generic panelinin sağ tarafında, sol üstte, "Cont." adında bir kutucuk vardır. Bu kutucuğu aktif hale getirirseniz, jeneriğiniz her bitişten sonra gene başa dönerek ekrana gelmeye devam edecektir.

Şimdi gelelim düşey kaydırma ve ekrana getirme kutucuklarına. Bunlardan ilki **"Scroll"**. Jeneriğiniz ekrana aşağıdan yukarı kayarak, klasik bir film jeneriği şeklinde gelir. Sol mouse tuşuna bastığınız sürece jenerik geçişi ekranda sabitlenecektir.

"ScrollP" ise hazırladığınız jeneriğin sayfa sayfa ve gene aşağıdan yukarı kayarak ekrana gelmesini sağlar.

"Page" seçeneği ise yazılan kaydırmadan sayfa sayfa ekrana getirir.

Yazıyı sayfa halinde kaydıran seçenekler, sol mouse tuşunu elle kumanda modu seçilmiş ise bir sonraki sayfaya geçmek için kullanırlar. Elle kumanda moduna geçebilmek için, ekranın en sağındaki **"Delay"** kutucuğunun altındaki **"Auto"** saçeneğinin kapalı olması lazımdır. Aksi halde sol tuşun bir görevi kalmaz ve iki sayfa arasındaki bekleme süresini otomatik olarak **"Delay"** göstergecindeki ayarladığınız değere bakarak bilgisayar kontrol eder. "Delay""in yanındaki "Speed" seçeneği ile de yazıların ekrandaki kayma hızını belirleyebilirsiniz.

Son seçeneğimiz ise yatay kaydırma yani **"Roll"** seçeneği. Bu seçenek ile jeneriğiniz, ekranda kendi belirlediğiniz yükseklikteki bir eksen üzerinde sağdan sola kaydırılıyor. Eksenin yerini "Middle"ın yanındaki yukarı ve aşağı bakan oklarla kumanda ediyorsunuz. Gene bu oklar kullanılırken ekrandaki bir çizgi bize yardımcı oluyor. **"Height"** ve yanındaki oklar ise, eğer bir ar-

kaplan rengini aktif hale getirdiyseniz, yazının arkasındaki arkaplan hattının kalınlığını seçmenizi sağlıyor. Fakat ben bu arkaplanlı yatay kaydırma seçeneğini pek tavsiye etmiyorum, çünkü ekranın sağ ve solundaki kayma sınırlan çok kötü titreyerek görüntüyü çirkinleştiriyorlar.

Son Söz ...

Home titler kullanım açısından basit ve insanı gereksiz ayrıntılarla yormayan bir program. Eğer video jeneriği yapmanın daha da kolay bir yolunu bulursanız, dergimize bildirin. Benim gibi üşengeçler için birebir. Hepinize iyi jenerikler...

BİLGİSAYARLAR ARACILIĞIYLA CASUSLUK

Savunma Bölümünün Bilgisayar Sistemi Zedelenebilir.....

Senaryo bir klasik haline gelmişti; genç bir bilgisayar kırıcısı NOR A D, bilgisayar sisteminin içine girer ve III. Dünya Savaşına doğru geri sayımı başlatır. Robert Brotzman, FortMeade'deki Savunma Bilgisayar Emniyet Merkezi Departmanının şefine, hep "WAR GAMES" (Savaş Oyunları) adlı filmdeki gibi bir sahnenin olup olamayacağı sorulur -ve kendisi de genel olarak ihtiyatlı bir şekilde böyle bir olayın tamamen olanaksız olmadığını tekrarlar. Ama bu birazda alttan alma olabilir. Kendi ofisinin yakın zamanlarda yaptığı bir çalışmaya göre -ki böyle bir çalışma ilk defa yapıldı- 17,000 DOD bilgisayarından sadece 30'unun muayenede minimum korunma standartlarında olduğu görüldü. Ayrıca hiçbir casusluk olayı -NAVY skandalı da dahil olmak üzere- bilgisayarlar aracılığıyla olmadı.

Bütün gizli malzemelerin kurşun çizgili çelik dolaplarda saklandığı ve bazılarının göze çarpar bir biçimde "GİZLİ" diye markalandığı ve bunları sadece uygun müsadesi olanların görebildiği günler çok gerilerde kaldı. Bilgisayar çağı. bunların hepsini değiştirdi ve DOD bilgisayarları ICBM'leri nişanlamaktan Pentagon parkında yer ayarlamaya kadar hemen hemen herşeyi yapıyorlar. Ama bu elektronik dolapların içindeki gizli bilgiler, kağıt dokümanlar kadar iyi korunamıyor. Brotzman şöyle diyor; "eğer biramıza bilgilerimize davrandığımız gibi davransak, kötü mayadan hepimiz ölürüz."

Brotzman'in takımı DOD bilgisayarlarının kendi polisliklerini yapıp yapamayacaklarını araştırmaya başladılar. Acaba bilgisayarlar çelik dolapların önünde nöbet tutan bir askerin fonksiyonunu yerine getirebilecek miydi? Cevap, yüzde 99.9 oranında hayırdı -kötü giriş kodu kontrolünden, gizli bilgileri kim yazabilir, kim okuyabilir ya da kim kopyalayabilir

kuralına kadar değişen problemlere karşılaşıldı. Sistemin yüzde 60 kadarı az bir harcama ile düzeltilebilirdi, bazılarının ise işletim sisteminin değiştirilmesi yeterliydi. Ama geri kalanlar yaş ve sistem eskiliği gibi daha zor problemler teşkil ediyordu. Brotzman'ın sonradan öğrendiğine göre Amerikan Hükümeti, savunma departmanının kaç bilgisayarının olduğunu bile bilmiyormuş. Zaten. DOD ofislerinin üçte ikisinden fazlası, bazısı çok önemli olan ileri uç karakolları bile teftişten çıkamadı. Modern bilgisayarların inanılmaz hızları ve sonsuz kapasiteleri kontrollarını da zorlaştırıyor. Mesela, bilgisayar cipleri ekrandan temizlendikten sonra bile bilgiyi saklıyor. Disket ve teypler de öyle. eğer tamamen temizlenmezlerse. Ve alelade numaralar çeviren KGB ajanlarının -veya gençlerin- tehdidi, tamamen bilgisayarları sadece özel ve güvenli telefon hatları ile bağlayan kuvvetli bir politika ile belirlenip, kaldırılmadıkça birçok ölümcül değeri olan askeri bilgiler güvenlikte olamayacak. Ufak bir örnek ordunun bilgisayar besleme sistemi, ki hemen hemen her hattan girilebilir, deneyimli kırıcılar için yakıt veya özel malzemeler elde edebilmek için bulunmaz bir fırsat teşkil etmektedir. Daha da fazlası, bilgisayarlar çok yönlü yüksek-teknoloji vur-ve-kaç casusluk tekniklerine açıktır. Akıllı bir teknisyen, giriş müsadesi olmayan birini bir "Troya Atı" programı ile sisteme sokabilir. Veya bir casus. "Muzip" diye adlandırılan ve arka planda bilgi toplarken normal işler yapıyormuş gibi görünen programlar yapabilir. En korkunç olanı ise. Virüs" diye adlandırılan bulunması güç olan ve programların içine yerleşen, işleri ise bilgileri yok etmek olan programlardır.

ÇEVİRİ : YAVUZ YAŞAR
Bu yazı 10 Haziran 1985 tarihli NEWSWEEK dergisinden alıntıdır.

SÜHEYL TOKTAN

EDİTÖR NEDİR? :

Bir müzik editörü, daha önceden kaydedilmiş bir sequence'in içerdiği verileri görebileceğiniz ve gerekiyorsa onlar üzerinde düzeltmeler yapabileceğiniz bir ortamdır. Editör üzerinde, isterseniz yeni bir sequence üretmeniz de olasıdır. Sequence'lar kaydedilmiş verileri ve onların kayıt zamanlarını içerirler. Olay (Event) diye adlandıracağımız bu veriler; nota değerleri, program değiştirme, tempo değiştirme mesajları gibi kavramlardır. Olaylar başlangıç zamanı, süre, midi kanal numarası, atak velocity, release velocity gibi değişkenlere sahiptirler.

Music-X, iki tür editör içerir. Her iki editör de aynı olayları farklı görünümler altında verir ve sahip oldukları farklı işlem özellikleri ile çok geniş ve esnek bir çalışma ortamı yaratırlar.

Editörler üzerinde yürütülen işler, Edit buffer'ında (tampon bellek) gerçekleşir ve siz kayıt etmedikçe orjinal sequence'i etkilemezler. Böylece hata yapmaktan çekinmeden çalışabilir, istediğiniz an, yaptığınız editasyondan tamamen vazgeçebilirsiniz.

Editör üzerinde görebileceğiniz ve düzenleyebileceğiniz olayları üç grupta sınıflayabiliriz. Parantezdeki kısaltmalar, olayların program içindeki sembolleridir;

1. Standart MİDİ mesajları: Nota (NOTE), channel aftertouch (CAT), polyphonic aftertouch (PAT), kontrol değiştirme (CTL), program değiştirme (PGM), pitch bend (PBEN).

2. Sistem exclusive olayları (SYSX): Bunlar synthesiser üreten firmalar tarafından tasarlanmış ve özelleştirilmiş, yalnız ilgili enstrüman ve modelle ilgili ve onun anlayabileceği mesaj kalıplarıdır. Bu mesajları synthesiser'ların kullanım klavuzlarında bulabilirsiniz.

3. Çeşitli yollarla sequencer kontrolları sağlayan Music-X olayları. Bunları kısaca tanımlamak istersek;

Set Repeats (REPT): Sequence'i istenen sayıda yinelenecek döngüye sokmak.

Stop (STOP): Yerleştirildiği zaman noktasına erişildiğinde Stop tuşuna basılmışcasına tüm sequence'ların susmasına neden olur.

Tempo Change (TEMPO): **Sequence'in** belli bir yerinde ya da değişik yerlerde farklı tempolara geçiş sağlar. Geçiş bir anda olabildiği gibi, belirlenen bir ölçü süresince eski tempodan yenisine yavaşça dönüşüm de sağlanabilir.

Time Signature Change (TSIG): Yerleştirildiği ölçüden itibaren parçanın farklı bir ölçüye dönüşmesini sağlar. Örneğin 4/4 başlayan sequence, dokuzuncu ölçü başına yerleştirilen TSIG ile 3/4'e, onyedinci ölçü başına yerleştirilen TSIG ile de 7/8 lige dönüşebilir.

Change Keymap (KMAP): Daha sonra göreceğimiz kullanıcı tarafından yaratılabilen ve saklanan dört değişik klavye düzeneğinden birini synthesiser'ınız için seçme olanağı verir.

Play Sequence (PSEQ): **Yerleştirildiği** zamanda sequence listesinde yer alan bir diğer sequence'in çalmaya başlamasını sağlar. Böylece sequence'ları zincirleme dizmek mümkün olabilir

Mute Sequence (MSEQ): Çalma ya da kayıt esnasında MSEQ'in yerleştirildiği zamanda seçilen bir sequence'in ya da tüm sequence'ların susması sonucunu verir.

Solo Sequence (SSEQ): Belirlenen bir zaman boyunca belirlenen bir sequence dışındaki tüm sequence'ların sessiz kalmasını sağlar.

Mute Track (MTRK): Music-X'in Sequencer Sayfası'nda anlattığımız, yirmi track'ından belirlenen birinin belli bir süre susturulmasını sağlar.

Solo Track (STRK): Belirlenen bir zaman boyunca belirlenen bir track dışındaki tüm track'ların sessiz kalmasını sağlar.

BAR (ÇUBUK) EDİTÖR :

Çubuk editörde notalar, renkli çubuklar halinde görülürler. Yukardan aşağı, tizden basa beş oktav notanın düşey vuruş ve ölçü sütunları üzerinde her tür olayın grafik olarak ifade edildiği pencerede (Grafik skor penceresi) mouse aracılığı ile çalışıyorsunuz. Skor penceresinde görüntülenen olaylar, bir kayıt ya da çalma esnasında zamana bağlı olarak görüntüye sağdan sola doğru akarak geliyorlar ve her şeyi zamanı içerisinde izlemek mümkün oluyor. Bunun dışında, isterseniz "Zaman kaydırma çubuğu" ile ölçüleri, sağa sola kaydırabiliyor ve skor üzerinde farklı bir zamana gidebiliyorsunuz. Düşeyde ise "Oktav kaydırma çubuğu" ile görüntüdeki beş oktavdan daha tiz oktavlara çıkmak ya da daha bas oktavlara inmek olası, çünkü çubuk editör toplam on oktav üzerinde işlem yapabiliyor.

Yukarıda sözü edilen olayların tümü, farklı grafik ifadelerle skor penceresi üzerinde yer alabiliyor. Fakat bu kadar çok sayıda olayın hepsini bir arada izlemek algılama ve düzenleme zorluklarına neden olacağından, bir seferde gösterilen olay sayısı yazılım tarafından sınırlanmış ve tercih olanağı verilerek kullanıcının o sırada izlemek veya edit etmek istediği

olayları pulldown menüdeki maddeler arasından seçebilmesi sağlanmış.

Belli midi kanalları üzerinde hareket eden midi mesajları, her kanala atanmış olan renklerle birbirlerinden ayırdedîlebiliyor. Skor penceresindeki her olay mouse ile hareket ettirilebiliyor, taşınabiliyor. Düzenleme işleri mouse ile tektek yapılabildiği gibi, ekranın sağ yanında yer alan araç listesindeki (Tool List) yardımcı komutlarla toplu seçimler ve işlemler ger-

çekleştirmek mümkün.

Şimdi, Çubuk editördeki alet edevatımızın neler olduğuna bir bakalım.

SetSig: Edit edilen sequence TSIG içeriyorsa, ölçü ve vuruşları gösteren kolonların yeni TSIG'in yapısını almasını sağlıyor. Yani 4/4'den 3/4'e geçildiğinde, ekranda dört vuruş sütunundan oluşan bir ölçülük yapı, üç vuruş sütununa dönüşüyor.

Add: Sequence'a 'yerleştirmek üzere kullanabileceğiniz tüm olayların bir listesini vererek seçim yapmanızı istiyor. Bu listeden seçilen bir olay, istenildiği kadar mouse aracılığı ile skor penceresine işlenebiliyor.

Insert: Add modundan tek farkı; araya katılacak olayın skorda kendisine yer açması. Yani skora ekleyeceğiniz bir vuruşluk nota, kendinden sonraki halihazırda mevcut bulunan tüm diğer olayları bir vuruş kadar ileriye itiyor.

Move: Mevcut olayların tek tek mouse ile yerlerinin değiştirilebilmesini sağlıyor. Bu işlemi olayı doğrudan mouse ile yakalayıp taşıyarak yaptığınız gibi, olayı ekranda seçtikten sonra sağa-sola ok tuşlarıyla zaman içerisindeki konumunu ve yukarı-aşağı ok tuşları ile de olaya ait diğer parametreleri düzenleyebiliyorsunuz.

Remove: Ekrandaki olayların mouse ile seçilerek teker teker silinebilmesini sağlıyor.

Lock:.Üstünde çalışılan sequence birden çok midi kanalı ile ilgili olayı içeriyorsa, seçim ve işlem yapmak zaman zaman kalabalık nedeni ile zorlaşabiliyor. Bu gibi durumlarda, o an çalışmayı ilgilendirmeyen kanallardaki olayları görünmez kılmak ve onları "kilitleyip" yürütülen düzenlemeden etkilenmemelerini sağlamak olası. Lock seçildikten sonra, skor penceresinin alt tarafında bulunan kanal seçim tablosunda kapatmak istediğiniz kanallar işaretleniyor. İşaretlenen kanalla ilgili tüm olaylar hemen görünmez oluyor. Bu olayları tekrar görüntüye getirmek için ise, aynı işlemi yinelemek yeterli.

Select: Select aletini kliklediğinizde seçim moduna geçiyorsunuz ve mouse ile skor penceresinde topluca seçmek istediğiniz olayları dikdörtgen çerçeveler içerisine alarak tanımlayabiliyorsunuz. Bu şekilde işaretlenen olayların ok tuşları ile grup halinde yerleri değiştirilebiliyor ya da pulldown menülerde yer alan silme komutu ile silinebiliyor, *Copy* komutu ile kopyası alınabiliyor. *Cut* komutu ile skor üzerinden kesip çıkartılıyor ve bir başka yere taşınabiliyor. Hatta yine pulldown module menüsündeki modül programlar yardımı ile daha özel ve çok kullanışlı bazı işlemlere tâbi tutulabiliyorlar. Söz konusu modüllerden daha sonra söz edeceğiz.

Mark: Select'den farkı, olayların değil bir zaman diliminin işaretlenip yukarda sözü edilen silme, cut, copy işlemlerine tâbi tutulmasını sağlıyor olması.

Select ve Mark aletleri ile cut ya da copy edilen olay veya zaman dilimi, bellekte ayrıca saklanıyor ve istenildiği kadar skor üzerine eklenebiliyor. Son olarak neyi kopya ettiğinizi unuttuysanız, pulldown menüden *Show Clip* komutu ile bellekteki klipi geçici olarak skor üzerinde görmeniz olası.

Unmark: Skor üzerindeki tüm seçim ve işaretlemeleri kaldırmayı sağlıyor. "Highlight" edilmiş tüm olaylar normale dönüyor.

Zoom+ ve Zoom-: Skor penceresine daha çok ölçünün sıkıştırılarak gösterilmesine veya tersine daha az sayıda ölçünün pencerede izlenir olmasına yol açıyor. Skor çok kalabalıksa ya da onaltılık, otuzikilik, altmışdörtlük gibi küçük nota değerleri ile çalışıyorsanız, daha hassas işlem yapabilmek için buna gereksineceksiniz.

Snap: Yukarıda anlattığım aletler, CAD (bilgisayar destekli tasarım) programı kullanmış olanların yabancı olmadıkları elemanlar. En çok da snap aleti editörümüzü bir CAD editörüne benzetiyor. Notalarınızı skor üzerinde hareket ettirirken veya yeni notalar yerleştirirken işlemin vuruş kolonları üzerinde başıboş bir şekilde değil de, o an kullandığınız nota değerine bağıl katiyetle yürütülebilmesini olanaklı kılıyor. Böylece tek tek ekrandaki pixelleri izlemek zorunda kalmıyorsunuz ve notanız hep doğru zaman noktalarında yerini buluyor. Snap modu açılıp kapatılabilen bir mod. Aktifken, işler yukarıdaki gibi sürüyor. Kapalı iken ise, notanızı çeyrek notanın 1/192'si hassasiyetinde serbestlikle yerleştirebiliyorsunuz.

Quiet: Bu da snap gibi opsiyonel bir mod. Skora nota eklerken ve notaları hareket ettirirken işlemdeki nota synthesiser'ınızdan seslendiriliyor. Bunu istemediğiniz takdirde, quiet seçimi ile sessizliğe kavuşabilirsiniz.

Scroll: Yine bir opsiyonel mod komutu. Scroll seçilmiş ise, çalma ve kayıt durumunda skor sağdan sola doğru o an üzerinde bulunulan anın olaylarını size gösteriyor. Scroll'u kapatırsanız bu akışı da durdurmuş olursunuz.

Grid (Set Grid Size): Grid seçildiğinde, ekranda notaların snap ile yerleştirileceği birim grid ölçüsünü ve nota uzunluğunu belirleyeceğiniz bir pencere açılıyor. Yalnız bu pencere sequence'in mutlak ya da bağıl oluşuna göre farklı. Mutlak sequence için her iki değere de birden yüzdoksanikiye kadar değer veren birer sürgü. Bağıl sequence için ise, bildiğimiz standard nota değerlerine göre seçim yapabiliyorsunuz. 1'likten 128'liğe kadar notalar, istenirse yarım değer artırılmış, üçlü, beşli hatta yedili çeşitlemeleri ile seçilip kullanılabiliyor. Böylece çalışmanızı yürütürken notalarınızın skor üzerindeki konumunu doğru seçmek ve zaman içinde yeralışlarını çok iyi algılamak mümkün oluyor.

Params (Play Parameters Window): Sequence'in seslendirilmesi ile ilgili değişkenlere yer verilen bir pencere. Değişkenlerin ilki, skor bir Tempo Change olayı içermiyorsa tempoyu ayarlayacağınız bir sürgü.

- Daha sonra çalma esnasında senkronize eşliğini duymak istediğiniz bir diğer harici sequencer veya davul makinası varsa, bu ilişkinin sağlanması için işaretleyebileceğiniz "Enable Sync" seçeneği ve salt üzerinde çalışılan sequence'm değil tüm hazırlanmış diğer sequence'ların da seslendirileceğini bildirebileceğiniz "Play in Context" seçeneği yer alıyor.

Yani bu seçimle, parçanızın bütününü ya da yalnız edit edilen sequence'i dinliyor olabilme olanağı doğuyor. Bir diğer değişken ise, "Start" sürgüsü. "Play in Context" durumunda parçanın başlama ölçüsünü tayin etme olanağı veriyor. Bir diğer deyişle; yaptığınız her değişikliği duymak için, parçayı her seferinde baştan dinlemek zorunda değilsiniz. Ayrıca pencere bir bellek ve bir ölçü bildirim göstergesi de içeriyor.

Repeat: Aletlerimizden sonuncusu, bu seçimli tekrar tuşu. Aktive edildiğinde sequence sonuna varıldığında tekrar baştan alınarak çalınmaya devam ediyor. Bunun REPT olayı ile bir ilgisi yok, yalnızca bir editasyon kolaylığı.

Ekran üzerinde ayrıca bir sequence numarası, bir zaman, bir grid ve bir de edit edilen notanın uzunluğu ile ilgili bilgi ve: ren gösterge var.

Sequencer Sayfası'ndaki gibi "Pause", "Play", "Record" ve "Stop" tuşları ile çalma ve canlı kayıt işlemlerini bir teyp kayıtçı cihaz gibi kontrol edebileceğiniz tuşlar da mevcut.

ÇUBUK EDİTÖRDE KAYIT İŞLERİ

Canlı kaydın Sequencer Sayfasında olduğu gibi bol seçenekli olmadığını belirtelim. Fakat "Step Recording" işlemi, özellikle amatör kullanıcıların ve klavyeli enstrüman alışkanlığı olmayanların, yarı canlı bir kayıt gerçekleştirebilecekleri çok büyük bir kolaylık. Çünkü bu uygulama esnasında klavyeden bastığınız nota ekrana yansıdıktan sonra, siz ikinci notayı basana kadar zaman akmıyor ve editör sizi bekliyor. Akorları bile parmaklarınızı tuşlara sıra ile basarak (bir sonraki notayı basmadan bir önceki parmağı tuştan kaldırmamak koşulu ile) kayda girebiliyorsu-

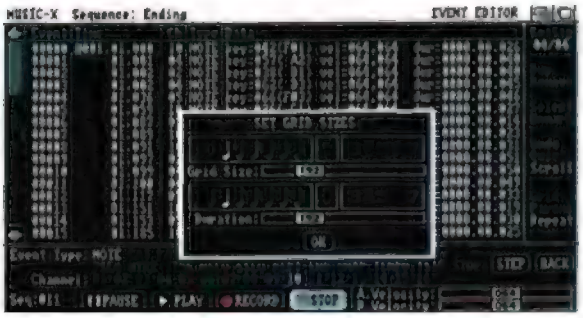
nuz.

Bu işlemi başlatmak için, önce grid ölçünüzü uygun bir değere ayarlamanız gerekiyor. Sonra Pause tuşuna, ardından Record tuşuna basıyorsunuz ve kayıt başlıyor. Her notayı girdikten sonra, ekrandaki "Step" tuşunu kliklemeniz gerekiyor. Eğer pulldown menüden "Auto Step" seçimini yapmışsanız, buna da gerek yok; çünkü her basılan notadan sonra editör, yeni nota için otomatik olarak yerini alıyor. Yanlış girilen nota için ise, "Back" tuşuna basarak işlemi geri alabiliyorsunuz. Kayıdı sonuçlandırmak için, Stop tuşunu kliklemeniz yeterli.

Gördüğünüz gibi geçen ay gayet detaylı tasarlanmış bir sequencer sayfasından sonra, şimdi de aynı derecede ayrıntılı ve pekçok kolaylık içeren kompleks bir editörü tanıdık. Üstelik bu da yetmiyormuş gibi, bir ikinci editör sayfasına daha sahibiz.

EVENT (OLAY) EDİTÖR SAYFASI

Olay editörünü, çubuk editörden farkları ile tanıtacağız çünkü birçok işlem her iki editörde farklı tekniklerle de olsa aynı. Çubuk editörün grafik yapısından kaynaklanan kolay algılanır ve kullanılırlığı, olay editöründe pek yok.



Ekran tasarımı, yine çubuk editöre benziyor; fakat Skor penceresinin yerine yukardan aşağı zamana göre sıralanmış olayların listesini veren ve neredeyse bir kelime işlemci editörü gibi çalışan bir pencere var. Liste, bir takım sütunlara bölünmüş. Bu sütunlar sırası ile; olay s>ra numarasını gösterir sütun (Event), olayın zamandaki yerini bağıl ya da mutlak gösteren sütun (Time), olayın atandığı midi kanal numarası sütunu (Ch), olay tipini tanımlayan sütun (Type) ve olayın veri dökümü (Data). Listenin solunda da uzun bir listede alt sayfalara hızlı erişim için bir kaydırma çubuğu var. Yine bir alet listesi ve çalma/kayıt kontrol tuşları, kanal no. seçim tuşları, olay tipi seçim tuşları ve göstergeler ekranı tamamlıyor.

Her satırda yer alan sayısal ve nota değerleri klavyeden yazılarak, + ve - tuşları ile ya da sağ alt köşedeki sürgüler ile a\ arlanabiliyor. Kursor'unuzu satırlar üzerinde yukarı-aşağı, sola-sağa ok tuşları ile veya mouse yardımı ile gezdirebiliyorsunuz.

Alet listesinde farklı iki madde dikkati çekiyor;

Dup: Kursorun üzerinde durduğu satırın bir kopyası olan yeni bir satır üretiyor.

k *Remove:* Kursorun üzerinde bulunduğu satırı (olayı) listeden siliyor.

Çalma ve kayıt işlerinin de çubuk editörden farkı yok.

Her iki editörden de pulldown menüdeki "Exit" komutu ile sequencer sayfasına çıkış sırasında yapılan değiştirme ve çalışmanın (eğer yapılmışsa) akıbeti ile ilgili olarak, size edit buffer'ının değiştirilmiş olduğu ve bu değişikliği kaydedip etmeyeceğiniz soruluyor ve dört seçenek sunuluyor;

1. CANCEL, çıkışın iptali
2. DISCARD, yapılan değişikliğin iptal edilip çıkılması
3. HOLD, sequence değiştirildiği hali ile edit bufferinde saklansın fakat sequence belleğine kaydedilmesin ve sequencer sayfasına dönülsün, bu durumda tekrar dönüp editasyona devam edilebilecek ve sequence'in orijinal hali bozulmayacaktır ve aynı zamanda sequencer sayfasında anlatılan PREVIEW tuşu ile sequcnce*ın bu değişik versiyonu ile orijinali parça içinde karşılaştırılıp denenebilecektir.
4. STORE, Edit buffer'ı üstünde çalışılan sequence üzerine kaydedilip çıkılacaktır. Böylece değişiklik kalıcı kılınmış ve sequence'in eski hali iptal edilmiş oluyor.

Editör sayfalarında pulldown modül menüsünde yer alan önemli üç modül programdan söz edelim birazda.

QUANTIZER MODULE

Quantizer, bir sequence'daki olayların zamanlamasının gurup halinde değiştirilmesi veya düzeltilmesine yardımcı oluyor. Quantizer seçmiş olduğunuz bir ideal grid değerine göre işlem yapıyor, olayların zaman içindeki konumlarını otomatik

olarak gridin en yakın katlarına oturtuyor. Bu işi notalarla ilgili olarak farklı seçimlerle gerçekleştirmek mümkün oluyor. Notaların sırf başlangıç noktaları, sırf uzunlukları, sırf bitiş noktaları ya da bunların ikili konbinasyonları için quantizasyon gerçekleştirmek olası. Ayrıca işlem tüm sequence'daki olaylara veya sadece seçilmiş olan olaylara uygulanabiliyor.

VELOCITY SCALING MODULE

İki tür velocity sözkonusudur. Attack Velocity, notanın klavyeden ne kadar hızlı basıldığını gösteren değerdir. Release Velocity ise, basılı tuşun ne kadar hızlı ser-

best bırakıldığını gösterir.

Program içinde iki tür velocity seçenekli ve işlem tüm sequence'a ya da yalnız seçilmiş notalara uygulanabiliyor. Seçilen notaların velocity değerlerinin yeniden düzenlenmesini sağlıyor. Seçim bölgesinin başlangıcında ve sonunda yüzde kaç düzeyinde velocity değer değişimi istediğinizi sürgülerle ayarlıyor; hatta isterseniz, vurgulara biraz doğallık katmak için belli bir yüzde ile rastlantısallık da uygulatabiliyorsunuz. Program bu değerlere bağlı olarak sequence'in veya seçtiğiniz notaların velocity değerlerini değiştiriyor.

AFTERTOUCH SCALING MODULE

Aftertouch mesajı, klavyeden tuşa ne kadar sert basıldığını gösterir. Parametreler ve çalışma mantığı, velocity scaling module ile aynıdır; fakat onda olduğu gibi scale aftertouch olayı iki değişik türde seçilebilmekte.

Channel aftertouch. sol elle bir akor basarken sağ elle bastığınız bir tuşa uyguladığınız baskıyı değiştirdiğinizde, elde ettiğiniz tepkideki değişim sol elin bastığı akor seslerinde de kendini hissettirdiğinde

gözlenir.

Her notanın farklı efektler vermesi durumu ise *Polyphonic aftertouch*'in görüntüsüdür.

Gördüğünüz gibi, belki başlangıç için karmaşık gelebilecek fakat biraz pratikle ve programın size sunduğu uygulama kolaylıkları ile kısa sürede keyifle güzel şeyler üretmenizi sağlayacak yapıda geniş ve tüm midi olanaklarına hakim bir yazılım Music-X.

Amatör bir müzisyene de. profesyonele olduğu kadar yardımcı olunmuş. Müzik her ne kadar bir yaratıcılık olayı ise de, güzele erişmek için ağır işçilik gerektiren bir sanat dalı olduğunu da unutmamalı. Music-X. olayın işçilik yönünü önemli ölçüde hafifletirken değişik algılama ve keyifli bir çalışma ortamı sunarak, işinizi kolaylaştırıyor. Gerisi artık sizin yaratıcılığınıza ve çabanıza kalıyor.

Buraya kadar, programın sequencer işlevlerini açıklamaya çalıştık. Önümüzdeki sayıda ise, midi ufkunuzu daha da geliştireceğini düşündüğüm destek amaçlı diğer sayfalarına bakacağız.

AMIGA ASSEMBLER

Cem GENCER

Selam Assembler meraklıları! İşte bir ay aradan sonra yine beraberiz. Geçen ay farketmişsinizdir, artık bu köşeyi ben yazıyorum. Zira bu köşenin eski yazarı Ömer Sinan POLAT, babasının yanına Hollanda'ya gitti. Fakat üzülmeyin, gene kaldığımız yerden programlı bir şekilde ilerleyeceğiz. Ayrıca bu ay dergimizde yeni bir köşe daha başladı. Bu yeni köşede, daha gelişmiş Assembler görebilirsiniz. Her zamanki gibi Amiga ve Assembler köşesinde Intuition başta olmak üzere, library ağırlıklı program hazırlamasını öğreneceğiz. Diğer köşede ise daha çok demo ve oyun programlamaya yarayan gizli bilgileri inceleyeceğiz. Blitter, copper gibi birimlere erişmek ya da kendi kopya koruma programınızı hazırlamayı **GELİŞMİŞ ASSEMBLER** köşesinde açıklayacağım.

Bu arada size **MasterSeka** assembler derleyicisinin yeni versiyonunun *(vl.75)* ete geldiğini de müjdelemeden edemeyeceğim. Önümüzdeki ay, **MasterSeka'yı** komple tanıtacağım; zira eklenen bir sürü komut ve fonksiyon, Assembler'da daha rahat çalışmamızı sağlamakta.

Bu ay yine, window'larla uğraşacağız. Bir window'a nasıl yazı yazabileceğimizi, window içine nasıl çizgi çizeceğimizi gösterdikten sonra artık window'a gerçek grafik nasıl yüklenir, onu göstereceğim. Hemen listemizi Seka yardımıyla yazalım.

Gelelim programın açıklamasına; bu program iki ay önce yayınladığım listeye bir hayli benzemekte. Bu yüzden temel rutinleri çok kısa olarak geçiştireceğim. İlk satırlara bakınca, bsr komutu olan birkaç satır görüyoruz. Bunlardan ilki **INITLIBS** altrutinine dallanmamızı sağlıyor. Bu rutinde gerekli library'ler açılmakta ve bunların base adresleri **INTBASE ve GFXBASE** isimli değişkenlere kaydedilmekte. Bu arada library'leri açtıktan hemen sonra **d0** registerinin içeriğini kontrol etmemiz gerektiğini unutmuyoruz. Zira bu register içeriği library rutininden döndükten sonra 0 değerini taşıyorsa, o library rutini çağrılışında hata oluştu demektir. Bu hata, genelde library rutinlerine eksik bilgi aktarıldığında ya da bilgisayarınızın hafızası dolmaya başladığında ortaya çıkar. Genelde library rutinlerinin çoğu, programa geri dönerlerken **d0** registerine bir adres ya da değer yazar. Bu bilgi çağrılan library'e göre değişir.

İkinci bsr satırı **INITSCREEN'e** gitmemizi sağlamakta. Burada da screen ve window açılarak bunların RastPort'lan birbirine bağlanmakta. Bu arada sonraki kullanımlar için screen ve window structure'inin hafızadaki başlangıç adresleri **SCREENPTR ve WINDOWPTR** değişkenlerine yazılmakta. Window'a ait bulunan rastport structure'inin adresi ise, **RASTPORT** değişkenine yazılmakta. Bu değişkeni az ilerde kullanacağımızdan bu çok önemli.

Bir sonraki bsr satırımız. **DRAWBOXES** altrutinini göstermekte. İşte burası dikkat etmemiz gereken bir altrutin. Burada çizgilerin nasıl çizildiğini göreceğiz.

İlk üç satırda **dO** ve **di** registerlerini longword olarak siliyoruz. Bu şekilde, en ufak bir hatanın oluşması bile engellenir. Ardından da **GFXBASE** değişkeninin içeriği a6 registerine atanmakta. Bu da Graphics library'sini aktif library yapmakta.

Hemen ardından **LINES** değişkeninin hafızadaki adresi **d7** registerine atılmakta ve **<sub.l #COORDS,d7>** sanrıyla da, bu adresten **COORDS** değişkeninin adresi çıkarılmakta. Bu sayede iki değişken arasındaki bilgenin büyüklüğünü elde ederiz. Şimdi diyeceksiniz ki, bu büyüklüğü bulmamız niye gerekliydi? Okumaya devam ederseniz, nedenini siz de anlayacaksınız.

Hemen, bahsettiğim bu iki değişkenin satırlarına bakıyoruz. **COORDS label'ı** aslında bir değişkeni değil, bir data tablosunu göstermekte. **LINE** değişkeni ise sadece adres tespiti için kullandığım gereksiz bir değişken. Aynı şekilde bu değişken byte ya da word uzunluğunda da olabilirdi. Ya da dilerseniz label'dan sonra hiçbir komut yazmayın. Ne de olsa bize sadece label'ın adresi lazım.

COORDS label'ından sonra gelen data tablosuna bir göz atalım; buradaki tüm bilgiler word olarak. Label isminden de anlayacağınız gibi, bunlar x ve y koordinatları.

Her neyse, nerede kalmıştık? İki label adreslerini birbirinden çıkarınca, bu iki label arasındaki data tablosunun uzunluğunu elde ederiz. Bundan sonraki satır ise, bize koordinat çiftlerinin kaç adet olduğunun hesaplar. Aslında bizim burada iki defa ardarda, **<divu #2,d7>** komutunu kullanmamız lazımdı. Neden mi iki defa divu kullanıyoruz? İlki, data tablosunda kaç word olduğunu bulmamızı sağlayacaktır *(unuttunuz mu? bir word=iki byte.')*. İkinci divu ile, data tablosunda kaç çift sayı olduğu bulunacaktır. Data tablosunda ardarda gelen her iki sayı, bir ekran koordinatını temsil etmekte. Bu değerler noktanın x ve y eksenleri üzerindeki yerlerini belirler.

Programımıza tekrar dönelim. **d7** registerine tabloda kaç çift koordinat olduğunu hesaplattırıp yazmıştık. Fakat bir sonraki satırda, bu sayıyı bir azaltıyoruz. Bu, biraz ilerde kullanmış olduğumuz **dbf** komutu ile yapılıyor. Bu komutun görevi, aslında iki-üç komutun görevine bedeldir. İlk önce verilen register kontrol edilerek, 0'ın altında bir değere ulaşıp ulaşmadığı kontrol edilir. Eğer register içeriği 0'ın altında bir sayıya ulaşmışsa, programa devam edilir. Aksi halde registerden hemen sonra verilen label'a atlanılır. Komutun kullanışı aşağıdaki gibidir:

```
DBF     dx,ADRES
```

dx, burada herhangi bir data registerini *(d0-d7),* **ADRES** ise hafıza blok diyagramında bulunan bir adresi temsil etmektedir.

```
lea     COORDSPTR,a0
move.l  (a0).a0
```

Geliyoruz **LP label'ına.** Burada **COORDSPTR label'**inin hafızadaki adresi **a0** adres registerine atılmakta ve hemen ardından bu adreste bulunan değer, yine **a0** registerine aktarılmakta. Program listemizde **COORDSPTR** değişkenine bakarsak, bu değişkenin **COORDS** data tablosunun başını gösterdiğini görürüz.. Bu şekilde dolaylı bir yöntemle **a0'ın COORDS** data tablosunun başını göstermesini sağlarız. Niye dolaylı bir yol seçtiğime gelince, bunu da az ilerde anlatacağım.

```
move.w  0(a0),d0
move.w  2(a0),d1
```

Bu iki satır, data tablosundaki ilk iki word'u *(ilk x ve y koordinatın çiftini)* d0 ve **d1** registerlerine koyar. Buradaki adresleme şekline dikkatinizi çekmek istiyorum. Bu adreslemeye indexli ya da ofsetli

adresleme denmekte. **aO** adresine ofset değeri kadar sayı eklenilir ve bulunan adresteki değer bir reji stere ya da hafızaya akardır. Bu komut da birkaç komuta bedel. Bunları açacak olursak :

move.w n(ax),dx'in karşılığı aşağıdaki gibi olur:

```
add.l     # n , ax
move.w    ax , dx
sub.l     # n , ax
```

Gördüğünüz gibi, bu çok kullanışlı bir adresleme tipi; bu kullanışlılığı da hızdan tasarruf etmemizi sağlamakta. Bu adresleme şeklini burada bu kadar detaylı açıkladım; çünkü bundan sonra bu şekilde adreslemeleri daha çok kullanacağız.

Son olarak **RASTPORT** değişkenini al registerine atarak, jsr satırı sayesinde de gerekli library fonksiyonunu çağırıyoruz. *(jsr -240(a6))*. Ha, bu arada **a0** registerinin içeriğini saklamamızda fayda var; çünkü büyük bir olasılıkla çağırdığımız library, bu register içeriğini silecektir. Çağırdığımız library rutinine gelince; bu grafik kursorunu **d0** ve d1 rejisterlerinde be:rtilen koordinata götürecek olan library friksiyonudur. Grafik kursoru normalde gözükmez; fakat işlevi büyüktür. Bunun şivesinde ekranın istediğimiz yerine yazı yazar, nokta koyar ya da çizgi çizebiliriz. Bu, aynı kalemle çizim yaparken kalemi çizimin başlangıç noktasına götürme işlemi gibidir.

```
move.w    4(a0),d0
move.w    6(a0),d1
move.l    RASTPORT,a1
jsr       -246(a6)
```

Bu satırlar, deminkilere çok benzemekte. Fakat burada ikinci koordinat çiftini registerlere atıyoruz ve başka bir library fonksiyonu çağırıyoruz. Bu sefer kullandığımız fonksiyonun adı DrawLine ve çizgi çizmeye yarıyor. Demin incelediğimiz Move ile grafik kursorunu yerleştirdikten sonra DrawLine'ı çağırırsak ekranda bir çizgi çizilir. Bu çizginin başlangıç Koordinatı, Move fonksiyonunda kullandığımız noktadır. Bitiş noktasını ise DrawLine fonksiyonunda kullanılan değerler ikilisi belirlemekte.

Hemen sonraki satıra bakıyoruz; burada **COORDSPTR** değişkenine 8 değeri eklenmekte. Bunun sebebi, bir sonraki koordinat çiftini kullanmak isteyişimiz. Eğer LP label'ından sonra kullandığımız dolayla adsreslemeyi kullanmasaydık ve aşağıdaki gibi satırlar yazsaydık *(COORDSPTR değişkeni de kullamlmıyor!)* bakalım neler olurdu?

```
    move.l    #n,d7
LP:
    lea       COORDS,a0
    .
    .
    .
    add.l     #8,COORDS
    dbf       d7,LP
```

Böyle bir programlama sayesinde data tablosundaki bilgilere zarar gelecekti. Diğer bir aksayan noktayı da programdaki döngüye bakınca görebiliriz. Bu şekilde bir rutin yazsaydık, data tablosundaki diğer değerlere ulaşmamız, bir hayalden öteye gidemezdi. Ne de olsa her seferinde döngü tekrarlandığında, data tablosunun başlangıç adresi a0 registerine yazılacaktı. Bu da döngünün en önemli fonksiyonunu iptal ederdi. Her neyse açıklamamıza devam edelim; incelediğimiz altrutinin en son satırında **d7** kontrol edilerek gerekli yere dallanılmakta. Döngü bitmişse *(d7'nin içeriği negatif bir değere ulaşmışsa),* ana programa geri dönülmekte.

Ana programda kaldığımız yerden devam edelim; bir sonraki satırımız sayesinde yazı yazma rutinine dallanıyoruz. Burayı da açıklamadan geçiyorum; ne de olsa bildiğimiz birşey.

Ana programda bundan sonraki kısım ise, hepinizin geçen aydan tanıdığı **EVENT** rutinine dallanış ve duruma göre dallanma. Burada yine **WINDOWCLOSE** gadget'ım kontrol ediyoruz ve bunu klikleyip çıkış rutinine geçiyoruz.

Eh, bu ay da buraya kadar gelebildim. Artık gelecek ay daha zevkli bir konu olan window içinde grafik göstermeye geçeceğim.

Gelecek sayıda görüşmek üzere hoşçakalın ...

```
************************************
**        AMIGA DÜNYASI           **
**      ASSEMBLER KURSU           **
**     INTUITION LIBRARY          **
**      WINDOW EXAMPLE            **
**        ÖRNEK 17.1              **
************************************
START:
    movem.l   d0-d7/a0-a6,-(sp)

    bsr.s     INITLIBS
    bsr.L     INITSCREEN
    bsr.L     DRAWBOXES
    bsr.L     PRINTTEXT

EVENTWAIT:
    move.l    WINDOWPTR,a0
    bsr.L     EVENT

    cmpi.l    #$200,d4
    beq.s     ENDALL
    bra.s     EVENTWAIT

ENDALL:
    move.l    INTBASE,a6
    move.l    WINDOWPTR,a0
    jsr       -72(a6)
CLOSE2:
    move.l    INTBASE,a6
    move.l    SCREENPTR,a0
    jsr       -66(a6)
CLOSE 1:
    move.l    4,a6
    move.l    GFXBASE,a1
    jsr       -414(a6)
EXIT2:
    move.l    INTBASE,a1
    jsr       -414(a6)
EXIT1:
    movem.l   (a7)+,d0-d7/a0-a6
    rts

INITLIBS:
    move.l    4,a6
    lea       INTNAME,a1
    clr.l     d0
    jsr       -408(a6)
    beq.s     EXIT1
    move.l    d0,INTBASE

    lea       GFXNAME,a1
    clr.l     d0'
    jsr       -408(a6)
    beq.s     EXIT2
    move.l    d0,GFXBASE

    rts

INITSCREEN:
    move.l    INTBASE,a6
    lea       NEWSCREEN,a0
    jsr       -198(a6)
    beq.s     CLOSE 1
    move.l    d0,SCREENPTR
    move.l    SCREENPTR,a0
    dd.l      #$54,a0
    move.l    a0,RASTPORT

    move.l    INTBASE,a6
    lea       NEWWINDOW,a0
    jsr       -204(a6)
    beq.L     CLOSE2
    move.l    d0,WINDOWPTR

    rts

EVENT:
    move.l    4,a6
    move.l    86(a0),a0
    move.l    a0,MSGPORTADRESI
    move.b    15(a0),d1
    moveq     #0,d0
    bset      d1,d0
    jsr       -318(a6)
    move.l    MSGPORTADRESI,a0
    jsr       -372(a6)
    move.l    d0,a1
    move.l    $14(a1),d4
    jsr       -378(a6)
    rts

DRAWBOXES:
    clr.l     d0
    clr.l     d1

    move.l    GFXBASE,a6
    move.l    #LINES,d7
    sub.l     #COORDS,d7
    divu      #4,d7
    sub.l     #1,d7

LP:
    lea       COORDSPTR,a0
    move.l    (a0),a0

    move.w    0(a0),d0
    move.w    2(a0),d1
    move.l    a0,DEPO
```

```
   move.l    RASTPORT,a1
   jsr       -240(a6)

   move.w    4(a0),d0
   move, w   6(a0),d1
   move.l    RASTPORT,a1
   jsr       -246(a6)

   add.l     #8,COORDSPTR

   dbf       d7,LP

   rts
PRINTTEXT:
   clr.l     d0
   clr.l     dl

   move.l    GFXBASE,a6
   move.l    RASTPORT,al
   move.l    #97,d0
   move.l    #220,d1
   jsr       -240(a6)

   move.l    RASTPORT,a1
   move.l    #TEXT,a0
   move.l    #[TEXTEND-TEXT-l],d0
   jsr       -60(a6)

   rts

MSGPORTADRESI:
   dc.l      0
INTNAME:
   dc.b      'intuition.library',0
GFXNAME:
   dc.b      'graphics.library',0
even
INTBASE:
   dc.l      0
GFXBASE:
   dc.l      0
RASTPORT:
   dc.l      0
NEWSCREEN:
   dc.w      0,0,640,256,1
   dc.b      0,1
   dc.w      $8000,1
   dc.l      0,0,0,0
WINDOWPTR:
   dc.l      0
NEWWINDOW:
   dc.w      0,0,640,256
   dc.b      0,1
   dc.l      $200,$1008,0,0
   dc.l
WINDOWTITLE:
SCREENPTR:
   dc.l      0,0
   dc.w      640,256,640,256,15
WINDOWTITLE:
   dc.b      'AMIGA DÜNYASI
   SAYI'
   dc.b      '17 ASSEMBLER'
   dc.b      ' KURSU ÖRNEK '
   dc.b      'PROGRAMI 17.1 ',0
MAINSCREENPTR:
   dc.l      0,0
   dc.w      340,60,340,60,15
DEPO:
   dc.l      0
TEXT:
   dc.b      "iste window içine kutu çizimi"
   dc.b      " ve yazma birarada.",0
TEXTEND:
   dc.l      0
COORDSPTR:
   dc.l      COORDS
COORDS:
   dc.w      200,75,400,75
   dc.w      400,75,400,175
   dc.w      400,175,200,175
   dc.w      200,175,200,75

   dc.w      100,50,200,50
   dc.w      200,50,200,100
   dc.w      200,100,100,100
   dc.w      100,100,100,50

   dc.w      400,50,500,50
   dc.w      500,50,500,100
   dc.w      500,100,400,100
   dc.w      400,100,400,50

   dc.w      100,150,200,150
   dc.w      200,150,200,200
   dc.w      200,200,1U0,2U0
   dc.w      100,200,100,150

   dc.w      400,150,500,150
   dc.w      500,150,500,200
   dc.w      500,200,400,200
   dc.w      400,200,400,15a

LINES:
   dc.l      0
```

Selam arkadaşlar! İşte bir ay aradan sonra yine birlikteyiz. Hala mektuplarınızı bekliyorum. Göndereceğiniz resim ve animasyonlar sadece **Sculpt'la** değil, diğer programlarla da hazırlanmış olabilir. Fakat resmi / animasyonu hangi tip makineyle, ne kadar hafızayla yaptığınızı ve kullandığınız programın ismini de yazarsanız sevinirim. Ayrıca ek bilgi olarak da dizayn ve hesap için kullanılan süreleri ayrı ayrı belirtirseniz sevinirim. İsteyenler tabii sahne yerleşimlerini ve objeleri de göndererek daha büyük iyilik yapabilirler. Bu şc kilde resim ya da animasyona birşey olursa *(dergimizdeki bilgisayarlarda çalışmamazlık ederse mesela),* resim / animasyonu tekrar hesaplatabiliriz.

Bu ay aklıma gelen yeni bir fikir de, obje kütüphanesi. Daha fazla objeye sahip olmak için yaptığımız objeleri birbirimize göndere rek daha rahat bir çalışma ortamı yaratabiliriz. Şimdiye kadar kullanılan en yaygın programlar Sculpt, Imagine ve **TurboSilver** olduğuna göre, şimdilik kütüphaneyi bu üç program objeleriyle sınırlamak istiyorum. Evet, yaptığınız tüm objeleri dergimize gönderirseniz dergimizi okuyan diğer tüm arkadaşlar da bu objelerden yararlanabilirler. Ayrıca aradığınız belli bir obje varsa, bunu da bana bildirmeniz yeterli. İlk birkaç ay boyunca sadece objeleri toplamayı ve listelemeyi düşündüğümden, ne yazık ki bu kütüphaneden herkesin yararlanabilmesi için aradan ancak 2-3 ay geçmeli. Bu süre içinde tabii ki herkes objelerini göndermekte serbest.

Artık yazımıza dönebiliriz; bakalım geçen ay nerede kalmıştık? Hmmm, son olarak **TurboSilver'a** başlamış ve birazını anlatmaya koyulmuştuk bile. Noktaların nasıl seçildiği gibi temel konulara değinmiştik. Bu ay ise artık ilk menü olan **EDIT** menüsünden başlayabiliriz.

TURBOSILVER 3.0

İlk menümüzün **EDIT** olduğunu demin öğrenmiştik. Bu menü yardımıyla, temel obje yaratma işlemlerini ve edit işlemlerini yapabiliriz. **TurboSilver'da** da hemen hemen tüm objeler üçgenlerden meydana gelmişlerdir. Hemen hemen diyorum; çünkü iki obje *(Sphere ve Surface)* üçgenlerden oluşmamakta ve bunlara **PRIMITIVES** *(temel objeler)* denmekte. Bunların hesaplanması, normal objelere göre biraz daha hızlıdır. Diğer tüm objeler bir eksenden *(AXIS)* ve bu eksene ait nokta / yüzey kümelerinden oluşmakta. Her eksene mantıksal olarak bağlı nokta, bir üçgen yüzeyin köşelerinden birini oluşturmaktadır. Bu tür objelere **FACETED** *(yüzeylere bölünmüş)* denmekte. Bunları nokta nokta edit etmek mümkündür. Ayrıca istenildiğinde yüzey yüzey edit ederek her bir yüzeyin karakteristik özellikleri farklı tanımlanabilir. Bu sayede bir ampulün bir armuda dönüşmesini tanımlamak **TurboSilver'da** mümkün. Objenin yarısını ampul, diğer yarsını da armut olarak tanımladıktan sonra, sadece arada kalan geçiş yüzeylerini adım adım ampulden armuda çevirmek yeterli olacak. Gördüğünüz gibi, **TurboSilver'da** her akla gelen yaratılabilir. Çoğu Edit menüsü fonksiyonları tuş kısaltmalarıyla çağnlabileceği gibi, çoğu işlem de **UNDO** *(<sağ Amiga>+<U>)* fonksiyonu kullanılarak geri çağnlabilir. Bu sayede herhangi bir hatanın oluşması da engellenmiş olmakta.

Gelelim objeleri nasıl oluşturacağınıza... Bunun için **Add** altmenüsünü kullanacağız. Çalışma alanında bir nokta, çizgi, yüzey ya da obje yaratmak için kullanacağınız tüm fonksiyonlar, bu altmenüde toplanmış. Her yeni yaratılan obje, merkezi 0, 0, 0 koordinatlarına gelecek şekilde yerleştirilir. Daha sonra <Fl>'e iki defa ardarda basarak ve mouse işaretçisini kullanarak bu yeni objenizin yerini değiştirebilirsiniz.

Objeler arasında ilk sırada bir primitive obje olan **'Sphere'** var. Bu objede demin de belirttiğim gibi yüzey mevcut değildir. Sadece küre yaratmak istediğinizde bunu seçmeniz, hesaplama hızını bir hayli artıracak. Bu objede yüzeyler gözükmediğinden, objeye ne kadar yaklaşırsanız yaklaşın *(Zoom In),* yine de yüzey değil de, sadece bir çember görebilirsiniz. Bu çemberin ortasında da obje eksenleri yer almakta. Tabii hesaplanan resimde de küreniz bu şekilde gözükmeyecek; bu sadece temsili bir resim. Bu tür bir kürenin tek dezavantajı, noktaları edit edemeyişiniz. Fakat **TurboSilver** ile herhangi bir obje üzerinde yapabileceğiniz tüm işlemleri *(brush sarma, texture kullanımı vs.),* aynen bu küre üzerinde de uygulayabilirsiniz.

İkinci obje tipimiz **STENCIL.** Bu obje, TurboSilver'daki özel objeler arasındadır. Nedeni de iki boyutlu bir resmin üç boyuttaki görünüşü olmasından kaynaklanmakta. Şimdi çoğunuz burada ne anlatmak istediğimi anlamamış olabilir. Bu obje, iki boyutlu sistemde çalışan herhangi bir çizim programıyla *(örneğin Deluxe*

Paint) yapılan tek renkli (7 *bitplane = 1 zemin rengi + 1 çizim rengi)* bir çizimi kullanmanızı sağlar. Bu çizim, daha sonra resmimizde kağıt gibi çok ince gözükecek. Bu konuda daha ayrıntılı bilgiyi, Stencil menusunu incelerken vereceğim.
Stencil objeleri aynen diğer tüm objeler gibi temel özelliklerle *(attributes yardımıyla)* donatabilirsiniz. Dilerseniz de, stencil obje üzerine bir IFF resim ya da texture kaplayabilirsiniz.

AXIS adı, obje yaratma altmenüsünde bulunan üçüncü fonksiyonumuz. Bu, bizim obje yaratmada kullanacağımız başlangıç noktası olacak. Ancak bundan sonra nokta nokta ya da yüzey yüzey eklemeler yaparak objeyi yaratabiliriz. Bu fonksiyonu kullanarak eksen yarattıktan sonra, bu ekseni <F1> ile seçin. Artık noktalar yaratmaya başlayabilirsiniz. Ayrıca dilerseniz bir yüzey ya da kesit oluşturduktan sonra, bunu eksenlerden biri üzerinde döndürerek *(spin)* ya da bir eksen üzerinde çekerek *(extrude)* çok daha kompleks objeleri kolaylıkla yaratabilirsiniz.

Daha önce biraz bahsettiğim konfigürasyon dosyanız değiştirilmemişse, eksen yaratmak için **TurboSilver'da** bir kolay yöntem daha var: <ESC> tuşuna bastıktan sonra <F2> tuşuna basarsanız, yeni bir eksen yaratılacaktır. Tabii istediğiniz diğer fonksiyonları da fonksiyon tuşlarına tanımlayabilirsiniz. Bunun için konfigürasyon dosyasını değiştirmeniz gerekli. Bu konu hakkında daha ayrıntılı bilgi, konfigürasyon dosyasını inceleyeceğimiz ilerki sayılardan birinde olacak.

Eksenler, IFF resim sararken de önemli bir rol oynar. Bu eksenler yardımıyla, resmin obje üzerindeki açısını ve boyutlanmasını tanımlayabilirsiniz. Bunun için de IFF resim sarma konusunu beklemenizi öneririm.
Eksen, görünmeyen bir obje olarak da kulanılabilir. Bu sayede eksenleri destek noktası olarak kullanmanız mümkün. Ayrıca eksenlerden çok iyi ışık kaynağı olur.

Ekseni her zaman kullanmanızı tavsiye ederim. Hele bazı objeleri aynı açılarda döndürmek istediğinizde, fazladan eksenler işinizi bir hayli kolaylaştırır. Döndürülecek tüm objeleri bir eksenin alt objesi olarak tanımlayıp, o ekseni herhangi bir açı ve yönde döndürürseniz, tüm objeler de aynı hareketi gerçekleştirirler. Bu arada objeler arasındaki mesafeler de aynı kalacağından, isteğinizi gerçekleştirmiş olacaksınız.

CUSTOM aracılığıyla bir pencere çıkacak ve buradan bir obje tipi belirlemeniz istenecek. Bu pencere yardımıyla bazı temel objeler *(halka, silindir gibi)* **TurboSilver** programı tarafından otomatik olarak yaratılır. Bu objelerin hepsi faceted, yani yüzeylere sahip objelerdir. Aşağıda custom penceresi aracılığıyla yaratabileceğiniz objeler listelenmiş durumda:

Sphere: Yüzeylere sahip küre. Primitive sphere objesine karşı, bu objenin yüzeylerini ve noktalarını da edit edebilirsiniz.

Torus: Halka.

Cone: Koni.

Tube: İçi boş silindir. Taban ve tavan yüzeyleri mevcut değil.

Extrude: Taban ve tavanı olan içi dolu silindir.

Disk: İç yüzeyi dolu bir yassı daire.

Tabii bunların boyutlarını da belirlemeniz gerekli. Bunun için gerekli gadget'lara doğru değerler girilir. Burada bulunan değerler, standart değerlerdir. Boyut belirlerken karşınıza çıkabilecek bazı özel terimleri aşağıda açıkladım. Gerektiğinde bakarak bilgi edinebilirsiniz.

Major Size: Küre ve halkada çapı; koni ve silindirlerde de yüksekliği belirler. Disc objesinde bir anlam ifade etmez.

Minor Size: Halkada iç çapı tanımlamak için kullanılır. Sphere dışındaki tüm objelerde çap tanımlamakta kullanılır.

Divisions: Objenin kenar adedini belirler. Kare için 4, beşgen için 5 olan bu değer, daire gibi yuvarlak objelerde ne kadar fazla olursa objenin kenarları o kadar yumuşak döner.

Unutmayın ki, doğru adedi *(division)* ne kadar fazla olursa, resmin / animasyonun hesaplama süresi o denli artar. Tercihinizi yaptıktan ve boyutları da tanımladıktan sonra, pencerenin sol üst köşesindeki kapama ikon'unu kliklerseniz, tanımladığınız obje sahnede 0, 0, 0 koordinatlarına yerleştirilir.

Resim / animasyonunuzda bir duvar ya da yüzey yaratmak istediğinizde, bunu nokta nokta oluşturmanıza gerek yok. Bunun için primitive objelerden ikincisi olan **SURFACE'i** kullanmanız yeterli. Bu sayede hem dizayn süresini, hem de hesaplama zamanını bir hayli azaltabilirsiniz. Sahnenizde istediğiniz kadar surface yaratabilir ve bunları attributes penceresi yardımıyla değişik niteliklere büründürebilirsiniz. Dilerseniz tuğla görünümü vermek için checks texture'u ile kaplayın, dilerseniz de IFF bir resim sararak işi daha enteresan yapın.

GROUND, zemin anlamına gelir va adından da anlaşılacağı gibi, yer oluşturmaya yarar. Ground'un tek dezavantajı, boyutunun değiştirilememesi. Fakat boyutu az gelirse tüm objeleri ona göre küçültme imkanınız da var. Bir sahnede istediğiniz kadar zemin kullanabilir ve her birine ayrı yüzey tanımlaması atayabilirsiniz. Dilerseniz Iff brush ile kaplayın, dilerseniz texture kullanın. Ya da sade kullanarak değişik görünümler de elde edin. Bütün bunlar sizin isteğinize ve zevkinize kalmış. Son önemli nokta; zemini sadece z ekseni üzerinde istediğiniz pozisyona yerleştirebilimeniz.

Basit objeler, yollar *(path)* yaratırken kullanabileceğiniz bir diğer fonksiyon da, **POINT'tir** *(<sağ Amiga>+<6>).* Bu fonksiyonu kullanmak için, ilk önce noktaların bağlı olacağı eksenin seçilmesi gerekli. Eğer sahnede hiç eksen yoksa, **Edit / Add / Axis** menu fonksiyonunu kullanarak bir eksen yaratın. Bu ekseni seçmek için ya **<F1>'e** basın ya da eksenin merkezini mouse işaretçisiyle klikleyin. Eksenin rengi mavi renk alınca, artık nokta yaratabilirsiniz. Bunun için mouse işaretçisini dilediğiniz yere getirin ve sol tuşa basın. Daha sonra da gerekli noktaları birleştirip doğrular ya da yüzeyler yaratmak için **Edit / Add / Edge** *(<sağ Amiga>+<7>)* ve **Edit / Add / Face** *(<sağ Amiga>+<8>)* menü fonksiyonlarını kullanmanız gerekli. Yoksa yaratılan noktalar resim / animasyonda gözükmeyeceklerdir. Bunun da sebebi noktaların var olması, fakat bağlı yüzeyler olmadığından onlar yardımıyla görülememesidir.

Nokta yaratırken hangi bakış penceresinde olursanız olun, sadece noktanın iki eksen üzerindeki pozisyonunu ayarlayabilirsiniz. Bir noktanın üçüncü eksen üzerindeki koordinasyonunu da ayarlamak için **View / Set Depth** fonksiyonunu kullanmalısınız. Daha ilerde bu fonksiyonun nasıl kullanılacağını daha yakından göreceğiz. Üçüncü eksendeki ayarlamayı yapmak için, diğer bir yöntem de, noktayı yarattıktan sonra onu iki defa klikleyerek hareket ettirilebilir duruma getirmek ve pencere bakış açısını değiştirerek noktanın üçüncü eksendeki yerini belirlemek, sonra da o noktayı kliklemek olabilir.

EDGE *(<sağ Amiga>+<7>)* yardımıyla, iki noktayı birbirine rahatlıkla bağlayabiliriz. Bunun için bu fonksiyonu çağırdıktan sonra sadece doğrunun iki bitiş noktasını ardarda kliklemek yeterlidir. **FACE** *(<sağ Amiga>+<8>)* yardımıyla da, üç noktayı birleştirebilir ve bunları bir yüzey olarak tanımlayabiliriz. Kullanılışı aynen edge'de olduğu gibidir. Bu arada belirtmemde fayda var; edge kullanarak üç noktayı birbirine bağlayabiliriz, fakat hala bunlar arasında bir yüzey yaratılmamış olacaktır. Resim / animasyonda burası içi boş, arkası gözüken üçgen bir delik gibi duracaktır. Bu yüzden yüzey yaratırken **Edit / Add / Face** fonksiyonunu kullanmanız daha avantajlı olacak.

Doğru ve yüzey yaratma modlarından çıkabilmek için **Pick Object** *(<sağ Amiga>+<2>)* moduna geçmelisiniz.

Bazen obje yaratırken o objeye ait tüm noktalan seçmeniz gerekebilir *(spin, extrude gibi fonksiyonlarda).* Bunun için **ALL** fonksiyonu *(<sağ Amiga>+<A>)* işi-

nize yarayabilir. Ayrıca birden fazla objeyi aynı anda seçmek için de bu fonksiyonu kullanabilirsiniz.

COPY *(<sağ Amiga>+<C>)* fonksiyonu yardımıyla seçilmiş nokta, kenar, yüzey ya da objeleri buffer'a kopyalayabilirsiniz. Daha sonra bunları dilediğiniz yere yerleştirmek için **PASTE** *(<sağ Amiga>+<P>)* fonksiyonunu çağırmanız yeterli. **CUT** *(<sağ Amiga>+<X>)* fonksiyonu copy'e çok benzer; fakat ek olarak buffer'a kopyalanan noktalar ve kenarlar kümesini sahneden siler.

DELETE *(<sağ Amiga>+<D>)* yardımıyla da, seçilmiş olan noktalar/kenarlar kümesini sahneden silebilirsiniz.

Paste fonksiyonu kullanılarak yeni yerleştirilen bir noktalar / kenarlar kümesinin rengi turuncudur. Bu, yerini kolaylıkla değiştirebilirsiniz anlamına gelmekte. Zira bazen noktalar / kenarlar kümesini tam istediğiniz yerin yakınlarında bir yerde bırakmış olabilirsiniz. Tekrar Cut ve Paste kullanmak zahmetine katlanmaya ne gerek var? İki defa ardarda **<Fl>'e** basıp mouse işaretçisi yardımıyla yeni yeri kliklemeniz, yeri ayarlamanız için yeterli olur.

Eğer **STORY ya da TARGET** fonksiyonlarından birini kullanıyorsanız, dikkatli olmanızı öneririm. Çünkü bu fonksiyonlar obje ismine göre çalışırlar. Buffer'a kopyalanan noktalar / kenarlar kümesinin ismi orjinaliyle aynı kalacağından, program ne yapacağını şaşırabilir ve guru'ya düşebilir. Bunun için demin adını verdiğim iki fonksiyonu kullanmadan önce, tüm obje isimlerini tek tek kontrol edin ve aynı olmamalarına dikkat edin.

ERASE *(<sağ Amiga>+<£>)* fonksiyonu, sahneyi komple silmemizi sağlar. Bunun için objelerin ya da noktaların seçilmiş olup olmaması gerekmez. Yalnız Erase fonksiyonu Global parametrelere hiçbir etki yapmaz *(bu konuda daha ayrıntılı bilgiyi Herki sayılarda bulabilirsiniz).*

Eğer Erase fonksiyonunu yanlışlıkla kullandınızsa hiçbir işlem yapmadan **UNDO** fonksiyonunu *(<sağ Amiga>+<U>)* çağırın. Bu şekilde tüm sahne düzenlemeniz tekrar yerine yerleştirilecektir.

Pick Face ya da Pick Object modunda Erase fonksiyonunu çağırırsanız, yüzeyler veya objeler silinecek, fakat eksenleri olduğu gibi kalacaktır.

Diyelim ki kompleks bir obje yaratmaktasınız ve bunun için custom penceresindeki temel objeleri kullanıyorsunuz. Temel objeleri birbirine birleştirmeniz gerekiyor ki, bu bir hayli zaman alacak bir işlem. Zira teker teker noktalan seçerek yüzeyler yaratmak gerekli. Objeler basit olsa hadi neyse; çok noktası olan objeleri birleştirip tek obje haline getirmek, bir hayli zaman ve sabır isteyen bir iş. Ayrıca oturup yapsanız bile objelerin tek bir ortak ekseni olmaz. Bu da her seferinde genel objeyi seçmek için tüm eksenleri çoğul seçim modunda *(multi mode - **<SHİFT>** kullanılarak seçme)* seçmeniz demek. İşte **JOIN** *(<sağ Amiga>+<J>)* fonksiyonu derdimize deva oluyor. Bu fonksiyon tam istediğimiz gibi; objeler birbirine değsin değmesin farketmez, objeleri birleştirir ve tek bir ortak eksene bağlar. Bunun için birleştirilecek objeleri çoğul seçim modunda teker teker seçmemiz ve fonksiyonu seçmemiz yeterli. Yalnız dikkat edin, ilk seçtiğiniz objenin ekseni her zaman oluşacak objenin ekseni olacakın.

Ayrıca diğer programlardan *(Sculpt I Animate 4D. VideoScape 3D veya Forms in Flight)* obje aktarırken. Join fonksiyonu bir hayli işimize yaramakta. Zira diğer programlar bazen fazladan nokta ve yüzey ürettirler. **Sculpt / Animate 4D** programından obje aktarırken başıma böyle bir olay gelmişti. Objeme ait tüm yüzeyler birer eksene sahip olmuştu. Bütün bu eksenler hem çalışmamı engelliyordu, hem de sahne karmaşa içinde oluyordu. Bunun da çözümü, tüm bağlı olan yüzeyleri birleştirmek ve tek bir eksen altında toplamak olacaktır.

Gelelim **SPLIT** fonksiyonuna *(<sağ Amiga>+<Z>).* Bu fonksiyon bir bakıma join'un tersi bir işlem yapmakta. Split, dilediğiniz bir objeden bir kenarlar kümesini kesip almanıza yarıyor. Bunun için aranan şart, kesilecek olan kenarların bir çevreyi oluşturmaları.

Objeyi seçin ve **Pick Edges** moduna geçin. Kesilmesini istediğiniz tüm kenarları çoğul seçim modunda klikleyerek belirleyin. Artık split fonksiyonunu çağırabilirsiniz. Fonksiyon çağrıldıktan hemen sonra, seçmiş olduğunuz kenarlar ayrı bir obje haline geleceklerdir. Bu yöntemle kameranın dairesel bir yol izlemesini sağlamak bir hayli kolay, ilk önce bir küre ya da disk yaratın ve bunun kenarlarını seçin. Split fonksiyonunu da çağırdıktan sonra artık küreyi silebilirsiniz. Dairesel olarak yerleşmiş kenarları bundan sonra yol olarak kullanabilirsiniz. Split yardımıyla kesit almak ise çok kolay oluyor.

GROUP fonksiyonu *(<sağ Amiga>+<G>)* yardımıyla, bazı objeleri gruplandırabilir ve aynı anda aynı hareketleri yapmalarını sağlayabiliriz. Gruplama yöntemi **Sculpt / Animate 4D'deki** hiyerarşi tekniğiyle benzeşmekte. Gruplamayı bir ağaca benzetebiliriz. Her yeni dalın çıktığı nokta, bizde her yeni alt objenin oluşturduğu küme olmakta. En alt objeleri istediğimiz gibi hareket ettirebiliriz. Diğer hiçbir obje buna bağlı olarak hareket etmez. Fakat bir üst kademeden bir objeyi hareket ettirdiğimizde, buna bağlı tüm alt objeler de aynı hareketi izleyeceklerdir. Yine bir üst kademeden *(artık 3.derece)* objeyi hareket ettirdiğimizde, sanki buna bağlı 2. kademe objeler ve bunun alt objelerinin *(ilk kademe)* hepsi alt objeymiş gibi hareket edecekler ve 3. kademeden olan ve hareket ettirilen objenin hareketini taklit edeceklerdir.

Bunu anlatmak için en iyi örnek, insan kolu. Parmak uçlarındaki kemikler ilk kademeyi, parmağın orta kemiği ikinci kademeyi, avuçtan hemen sonra gelen kemikler 3. kademeyi temsil etsin. Avuç ise 4. kademe, alt kol 5. kademe ve son olarak da üst kol 6. kademeyi temsil ediyor. Şimdi 1. kademedeki kemiklerden herhangi birini hareket ettirelim; diğer hiçbir uzvumuz bu hareketten etkilenmez. Fakat diyelim ki 4. kademeyi temsil eden avucumuzu, yani elin bütününü hareket ettirdik. Avucun tüm alt objeleri, bu durumda tüm parmaklar aynı hareketi izleyerek pozisyonlarını değiştireceklerdir. Kolumuzu yukarı doğru hareket ettirirsek 6. kademedeki objeyi, üst kol kemiğini.hareket ettirmiş oluruz. Bu da tüm alt objelerin yer değiştirmesine sebep olur.

Galiba örnekte fazla derinlere daldım. Fakat umarım verdiğim örnek hiyerarşik gruplama sistemini anlamanızı sağlamıştır. **TurboSilver'da** objeler gruplandırıldıkları zaman, bu tür bir mantıkla hareket ederler. Grubun en üst kademedeki elemanı grubu yönetir. Bu durumda grubun tümünü seçebilmek için, işte bu en üst kademedeki elemanı seçmek gerekir. Peki nasıl grup yapabiliriz ve bu grubun bir elemanını grubun başkanı ilan edebiliriz? Gayet basit, çoğul seçme sistemi burada da işimizi görecektir. Tüm gruplandırılacak objeler seçilir ve Edit menüsünden Group fonksiyonu çağrılır. Bitti. Bu kadar basit. Yalnız dikkat edin, çoğul seçim sırasında ilk seçtiğiniz obje grubun başkanı olacaktır. Yanlış bir sıra takip ederek grup başkanını yanlış belirlersek, **UNGROUP** fonksiyonu *(<sağ Amiga>+<Y>)* yardımıyla yaratılan grubu dağıtıp tekrar gruplamamız yeterli olacak.

QUIT *(<sağ Amiga>+<Q>)* **Celi editor'den** *(sahne editörü)* çıkıp tekrar animasyon editörüne dönmemizi sağlar. Bu arada yapılan tüm ayarlamalar ve sahne düzenlemesi, diskete Celi dosyası olarak kaydedilecektir. Kayıt yapmadan animasyon editörüne dönmek için **ESCAPE** *(<sağ Amiga>+< / >)* fonksiyonunu kullanmalısınız.

Ehh, bu aylık da yerim doldu. Fakat verdiğim bilgi sizi uğraştıracaktır. En iyisi, tüm menüleri teker teker denemeniz. Bu şekilde daha da iyi bir şekilde programa hakim olabilirsiniz. Bana artık bir dahaki aya görüşmek üzere hoşçakalın demekten başka birşey kalmıyor. İyi günler sizlerin olsun.

AMOS THE CREATOR

BURAK ÖZDEMİR

Merhaba arkadaşlar. Bu sayımızda da yine bir aradayız. Bu ay ses komutlarını bitirip yeniden grafik komutlarına başlayacağız. Ama bundan önce sizlere iyi ve daha iyi olmak üzere iki tane haberim var:

İlk olarak Amiga meraklıları için dünyaca ünlü **'Amiga World'un** yaptığı bir araştırmadan kısaca bahsedeceğim. Geçtiğimiz sayılarından birinde bu dergi Amiga için mevcut olan Basic yorumlayıcılarını *(interpreter)* değişik yönlerden karşılaştırmış. Sonuç olarak ortaya çıkan gerçek, AMOS'un bir oyun yazma programı olmakla kalmayıp, yüksek düzeyde gelişmiş ve yapısallaşmış programlar yazmaya gerek hız, gerek de esneklik yönünden en uygun Basic türü olduğu.

İkinci ve daha iyi olan haber, artık **AMOS** için bir derleyicinin *(compiler)* hazırlanmış olduğu. Bu program şu anda Türkiye içinde de mevcut. Henüz kullanma fırsatım olmadı, ama en kısa zamanda göz atıp incelemeyi düşünüyorum.

Gelelim bu ayki komutlarımıza. Bu ay AMOS'un örneklenmiş sesleri kullanmaya yarayan komutlarını ve müzik çalma komutlarını göreceğiz. Bu komutlar sırasıyla **'sam play', 'sam bank', 'sam raw', 'music', 'music stop', 'music off', 'tempo', 'mvolume', 'voice', 'vumeter'** ve **'sample'** komutları. Şimdi bunları teker teker inceliydim:

KOMUT: Sam play
KULLANILIŞI:
sam play ö
sam play s,ö
sam play s,ö,f

Bu komut yardımıyla Amiga'nızda örneklenmiş sesleri çalabilirsiniz. Hafıza bankanızda depolayabileceğiniz örneklenmiş ses sayısı, sadece sahip olduğunuz hafıza miktarıyla sınırlıdır. Burada 'ö', ses numarasıdır.

Komutun ikinci kullanılış biçiminde 's' parametresi yardımıyla, sesin hangi kanallar üzerinden verileceği ayarlanır. Bunlardan başka ek olarak vereceğiniz bir T parametresiyle, bu sesin **'playback'** hızını ayarlayabilmeniz mümkün. Burada T, saniyedeki tarama sayısıdır. Böylece tek bir örneklenmiş ses kullanarak değişik efektler elde edebilirsiniz.

Şimdi bu komuta örnek bir program görelim. Programı kullanmak için, AMOS'un data disketi veya içinde **AMOS** formatında kayıt edilmiş seslere sahip bir disket gerekiyor.

```
Rem **       AMIGA DÜNYASI       **
Rem **    AMOS Demo Program      **
Rem ** Written by Burak Ozdemir  **
Rem**    AMOS Copyright 1990     **
Rem **         Mandarin/Jawx      **

F$=Fsel$("SYS:")
LoadF$,1
Sam Bank 1
ForF=1 To 11
Locate 0,0
Print "sample ";F;" caliyor"
Do
Sam Play F
Locate 0,20
Centre "Mouse tuşuna basin"
If Mouse Click>0 Then Exit
Wait 30
Loop
Next F
```

KOMUT: Sam bank
KULLANILIŞI:
sam bank n

Bu komut seslerinizin depo edildiği hafıza bankasını değiştirmek için kullanılır. Bu sayede aynı anda değişik ses guruplarını hafızada bulundurabilirsiniz.

KOMUT: Sam raw
KULLANILIŞI:
sam raw s,a,u,f

Genelde kullanılan seslerin hepsi AMOS'un kendi hafıza bankalarında depolanır. Fakat bazı durumlarda hafızanın herhangi bir yerine depolamış olduğunuz sesleri kullanmak veya daha önce çalıştırmış olan bir programa ait sesleri aramak gerekebilir. İşte bu komut o zaman devreye girer. Burada 's', yine kanal bilgisini, ve T de yine tarama frekansını belirler. 'a' sayısı, ses bilgisinin hafızadaki başlangıç adresidir, 'u' ise bu bilginin uzunluğunu belirtir.

KOMUT: Sam loop
KULLANILIŞI:
sam loop on
sam loop off

Sam play ve sam raw komutları sesi sadece bir kez verir. Eğer bunu tekrerlayarak yapmasını istiyorsanız, bu komut çok işinize yarayacaktır.

```
Rem **       AMIGA DÜNYASI
Rem **    AMOS Demo Program      **
Rem ** Written by Burak Ozdemir **
Rem**    AMOS Copyright 1990     **
Rem **         Mandarin/Jawx

F$=Fsel$("SYS:")
LoadF$,1
Sam Bank 1
Sam Loop On
ForF=1 To 11
Locate 0,0
Print "sample ";F;" caliyor"
Sam Play F
Locate 0,20
Centre "Mouse tuşuna basin"
Do
If Mouse Click>0 Then Exit
Loop
Next F
Sam Loop Off
```

KOMUT: Sample
KULLANILIŞI:
sample ö to v

Bu komut belirli bir sample'ı ses kanallarına atar. Bu sayede play komutuyla örneklenmiş seslere ulaşabilirsiniz. Burada ö' ses numarası, V de kanal bilgisidir. Evet arkadaşlar, AMOS'us ses komutları bu kadar. Şimdi sıra geldi müzik komutlarına:

KOMUT: Music
KULLANILIŞI:
music n

Bu komut müzik bankasında kayıtlı olan bir parçayı çalmaya başlar, 'n' parça numarasıdır. Üst üste üçe kadar parçayı çalabilirsiniz. Eğer bir parça çalarken bir diğenni çalıştıracak olursanız, o anki parça durdurulur ve yenisine başlanır. Bu parça bitince eski parça kaldığı yerden devam eder.

KOMUT: Music stop
KULLANILIŞI:
music stop

O an çalmakta olan müziği durdurur.

KOMUT: Music off
KULLANILIŞI:
music off

Bütün müzikleri durdurur.
Sıra geldi ilk müzik programımıza. Bakalım nasıl bulacaksınız:

```
Rem *'*       AMIGA DÜNYASI       **
Rem **    AMOS Demo Program       **
Rem ** Written by Burak Ozdemir **
Rem**     AMOS Copyright 1990     **
Rem **          Mandarin/Jawx     **

Curs Off
Flash Off
F$=Fsel$("SYS:")
Load F$,3
Music 1
Print "Muzigi durdurmak için mouse tununa basin"
Do
If Mouse Key>0 Then Exit
Loop
Music Off
```

KOMUT: Tempo
KULLANILIŞI:
tempo t

Bu komut, çalınan parçanın hızını ayarlar. 't', 1 ile 100 arasında değerler alabilir. Değeri büyüdükçe parça hızlanır.
Şimdi deminki programa bir de hız Kontrolü ekleyelim. Çalma hızını mouse'u yatay doğrultuda hareket ettirerek ayarlavabilirsiniz.

```
Rem**       AMIGA DÜNYASI
Rem **    AMOS Demo Program      **
Rem ** Written by Burak Ozdemir **
Rem**     AMOS Copyright 1990    **
Rem **          Mandarin/Jawx

Curs Off
Flash Off
F$=Fsel$("SYS:")
Load F$,3
Music 1
Print "Muzigi durdurmak için mouse tuşuna basin"
Do
If Mouse Key>0 Then Exit
T=60*(X Mouse-120)/328.0
Tempo T
Loop
Music Off
```

KOMUT: Mvolume
KULLANILIŞI:
mvolume v

Bu komut, adından da anlaşıldığı gibi müziğin sesini ayarlar.
Sıra geldi programa ses kontrolü eklemeye. Bunu da mouse'un dikey hareketleriyle yapıyorsunuz.

```
Rem **       AMIGA DÜNYASI
Rem **    AMOS Demo Program      **
Rem ** Written by Burak Ozdemir  **
Rem**     AMOS Copyright 1990    **
Rem **          Mandarin/Jawx    **

Curs Off
Flash Off
F$=Fsel$("SYS:")
Load F$,3
Music 1
Print "Muzigi durdurmak için mouse tuşuna basin"
Do
If Mouse Key>0 Then Exit
T=60*(X Mouse-120)/328.0
V=63*(YMouse-46)/241.0
Tempo T
Mvolume 63-V
Loop
Music Off
```

KOMUT: Voice
KULLANILIŞI:
voice m

AMOS'da çalan bir müzik parçası, aynı anda dört ses kanalına birden kumanda edebilir. Bu komut yardımıyla çalan bir parçanın istediğiniz kanalını açıp kapayabilirsiniz. İsterseniz bunu hep yapabilirsiniz.
Aşağıda buna örnek bir program var:

```
Rem**       AMIGA DÜNYASI       **
Rem **    AMOS Demo Program     **
Rem ** Written by Burak Ozdemir **
Rem**     AMOS Copyright 1990   **
Rem **          Mandarin/Jawx

Curs Off
Flash Off
V=0
F$=Fsel$("SYS:")
Load F$,3
Music I
Print "Muzigi durdurmak için mouse tuşuna basin"
Print "Kanal değiştirmek için bir tuşa basin"
Do
If Mouse Key>0 Then Exit
Iflnkey$<>""
Inc V
If V=I6
V=0
End If
Voice V
Locate 5,5
Print "Kanal numarasi ";V;"
End If
Loop
Music Off
```

KOMUT: Vumeter
KULLANILIŞI:
x=vumeter(v)

Bu komut 'v' numaralı kanala ait anlık ses şiddetini verir. V, 0 ile 3 arasında değerler alır.
Bu komut için AMOS'un manual programlarından birini biraz değiştirerek yazıyorum:

```
Rem*        AMIGA DÜNYASI
Rem **    AMOS Demo Program      **
Rem ** Written by Burak Ozdemir  **
Rem**     AMOS Copyright 1990    **
Rem **          Mandarin/Jawx    **

Load "amos_data:music/funkey.abk"
Load "amos_data:sprites/Octopus.abk"
Music I : Led Off
Flash Off: Fade 1 To-1
Curs Off
Dim Y(4)
Rem Main loop
Repeat
For N=0 To 3
Add Y(N),Vumeter(N)
If Y(N)>64 Then Y(N)=64
If Y(N)>0 Then Add Y(N),-3
Sprite 8+N,128+Y(N)*3,50+N*32,1
Next
Until Mouse Key
```

KOMUT: Auto reverse
KULLANILIŞI:

Böyle bir komut yoktur. Bu yüzden kullanmanızı pek tavsiye etmem.
Bu aylık bu kadar sevgili okurlar. Gelecek ay buluşmak üzere. Hoşçakalın...

VIZILTI

Sinan Erel

Selam, geçen aydan beri kitap ve filmlerle aranız iyidir umarım. Bu ay size iki kitaptan bahsedeceğim. İlki "Four Past Midnight". Bu kitap, GECE YARISINI İKİ GEÇE adıyla ALTIN KİTAPLAR YAYINEVİ tarafından yayınlandı. Şimdi aklınıza 'neden gece yarısını dört geçe değil de, iki geçe' diye gelebilir. Bunun nedeni, romanın orjinalinin çok uzun olması yüzünden kitabın ikiye ayrılmış olması. Yani yakında romanın ikinci bölümü GECE YARISINI DÖRT GEÇE olarak çıkacak, meraklıların dikkatine. Kitap hepsi birbirinden güzel dört ayrı hikayeden oluşuyor. Tabii bu kitapta ilk iki hikaye var. Yeni çıkacak olan kitapta ise son iki hikaye olacak. Stephen KING okurları bu kitapta aradıklarını fazlası ile bulacaklar.

Bu ayki ikinci kitabımız ise, "The Hitchhiker's Guide to the Galaxy", yani Otostopçunun Galaksi Rehberi.

"Yörüngesinde, yaklaşık yüz elli milyon kilometre uzakta, kesinlikle önemsiz olan küçük, mavi bir gezegen dönmekteydi. Bu gezegendeki maymundan gelme yaratıklar o kadar ilkeldi ki, hâlâ dijital saatlerin iyi bir fikir olduğunu düşünüyorlardı."

"Birden dünyayı bir sessizlik kapladı. Bu, o korkunç gümbürtüyü aratan bir sessizlikti. Biran için hiçbir şey olmadı.

Büyük uzay gemileri, dünyadaki her ülkenin üzerinde, gökyüzünde hareketsiz, asılı bekliyordu. Gökyüzünde hareketsiz, dev, sabit, asılı, doğaya aykırı bir şekilde duruyorlardı. Baktıkları şeyi kavramaya çalışan birçok insan şoka girdi. Gemiler, gökyüzünde, taşların durmadığı gibi asılı duruyordu."

"Kuşkusuz yaşamla ilgili birçok sorun vardır; en popüler olanları arasında şunlar sıralanabilir: *İnsanlar neden doğar? Neden ölür? Neden hu ikisi arasındaki zamanın çoğunu dijital saat takarak geçirmek ister?* "

Evet yukarıda okuduğunuz satırlar, size kitabın mükemmelliği ile ilgili yeterince fikir vermiştir sanırım. Yalnız bu kitabı fazla kalabalık olmayan bir yerde okumanızı tavsiye ederim. Çevrenizdeki insanlara neden yüksek sesle güldüğünüzü açıklamak zorunda kalmak istemezsiniz sanırım!!??

Bu ay size iki yeni filmden bahsedeceğim. Bunlardan birisi Dan Aykroyd'un son filmi olan "Nothing But Trouble". Bu film için söylenebilecek tek şey var; *Beetlejuice ile Texas Chainsaw Massacre'in* mükemmel bbir karışımı. Bu arada film ilk önce "Valkenvania" adıyla çıkacaktı, fakat daha sonra "Nothing But Trouble" olarak değişti. Ürpererek kahkahadan kırılacağınız nefis bir komedi filmi. Meraklıların dikkatine.

Wrestling meraklıları, Hulk Hogan'ı iyi tanır. Ama onu SUBURBAN COMMANDO adlı son filminde görünce, oldukça şaşıracaklar sanırım. Bilimkurgumacera ve biraz da komedi karışımı nefis bir film. Suburban Commando, bu yaz yurt dışında piyasaya çıkacak (Video firmalarının dikkatine). Filmi Frank Cappello yazmış. Burt Kennedy yönetmiş. Tabii Hulk Hogan'ın iyi bir kahraman olduğunu meme gerek yok sanırım. Filmin kötü kahramanı ise fotoğrafta gördüğünüz gibi oldukça etkileyici bir çehreye sahip !!! Meraklılara duyurulur.

Size bu ay da birşeyler fısıldamak isterdim ama yerim kalmadı. Gelecek aya görüşmek üzere. Bilgisayar dışında biraz.da film ve kitaplara vakit ayırmayı sakın unutmayın...

İLHAN İREM İLE KISA BİR SÖYLEŞİ:

İlhan-ı Aşk

İlhan İrem'i 1974 senesinde tanıdım.

'Boşver arkadaş" diye bir şarkı yaptı ve anlaşılmaz bir şekilde bir anda geçiverdi popcuların başına... Henüz on altı yaşındaydı...

Boşver arkadaş" dillerde marş olurken bu hızlı yükseliş televizyonun gel-geç şöhretlerinden biri olduğunu düşündürttü

Önce insanlara... Oysa ben daha p günlerde Türk popuna adını kazıyacak değişik bir soluk olduğunu hissetmiştim İlhan'ın... Kalıcılığın ilk sinyalleri o kırk beşliğin arka yüzünde yer alan "Yazık Oldu Yarınlara" da ışıldıyordu... Meğerse 16 yaşındaki bu çocuk Bursa'daki çatı katında hazırladığı uzun soluklu sağlam hesaplardan sonra girmiş müzik dünyasına... Bazen kabuğuna çekilir... Yıllar sonra bambaşka çalışmalarla gündeme gelir sonra.., Kitaplar yazar, resim sergileri açar... Bütün bu değişik yönelişlere rağmen özdeki İlhan İrem hep kalır... Yakın takipçisi iken yakın arkadaşı oldum... Aile dostu olduk bu yüzden biliyorum; yaşantısına kadar yansıyan bir bütünlük, sevgi ve doğruluk vardır yapıtlarında... Yıl 1991 ve İlhan İrem yine bir süredir sessiz, ama onu yakından izleyenler bunun olağan med-cezirlerden biri olduğunu bilirler... "Pencere... Köprü... Ve ötesi..." adlı rock senfoni için tam 7 sene ortalardan yok olup dağ. bayır dolaştığını anımsıyorum... Önce benden size küçük bir tiyo; çıkacak kaset İlhan'ı aşk'ın play back'lerini dinledim, şiirlerini okudum. Çok yakında İlhan İrem cephesinden yine müthiş bir rüzgar esecek... Siz bu röportajı okuduğunuzda can dostum İlhan'la dünyalar güzeli Hansu evliliğe ilk adımı atmış olacaklar. Yürekten diliyor ve de istiyorum ki hak ettikleri mutluluğu doyasıya yaşasınlar... Sizleri çok seviyorum...Amiga Dünyası olarak sizleri tekrar kutluyoruz... Şimdi de İlhan İrem'e sorduğum soruların yanıtlarını okuyun bakalım, sanatçı dünyayı ne renk görüyor?

- Üç kelimeyle kendinizi anlatırmısınız?

Kavgası kendiyle biri...

- Size göre en büyük keyif nedir?

Yaşamak.

- Canınız sıkıldığında ne yaparsınız?

Düşünürüm.

- Şu günlerde sizi en çok rahatsız eden olay nedir?

"İlhan-ı Aşk" adlı kasetimin çalışmalarının son aşamasındayım. Heyecan mutluluk ve sancıyı birarada yaşıyorum. Bu rahatsızlığı anlatmak çok zor. Doğum gibi...

Sizce güzel nedir? Ve kimdir?

Güzel hayattır. Hayatı bütün dokularla kavrayabilmek, üzerinde durmadan, ya da gereğinden fazla durarak yaşayıp geçtiğimiz olaylar dizisinin aslında ne kadar anlamlı ve görkemli bir bütün olduğunu hissetmek.

- Hangi burçsunuz? Burçların insan hayatını etkilediğine inanır mısınız?

Koç burcuyum. Öyle derler...

-Günün birinde telefonunuz çalmazsa neler hissedersiniz?

Arızaya haber veririm.

-Müziğinizi tanımlar mısınız? Müziğinizde elektroniğin yeri nedir?

Son derece naif ve zamansız bir müzik yaptığıma inanıyorum. Bu nedenle şarkılarımı oluşturdukları andaki doğallık içinde yansıtmak gibi bir sorumluluğum var. Doğallığı bozmak kaygısıyla büyük orkestrasyonları, elektroniği ve bilgisayarı. müziğime sokmakta tereddütlü davrandım. İyi bir müzisyenin eliyle programlanmış bilgisayarlarda hata payı sıfırdır İstisnalar dışında stüdyoda ya da sahnede sanatçıya ruhunu vermeden eşlik eden müzisyenlerden sonra bilgisayar eşliği kusursuz ve cazipti. Bu cazibe tüm dünyada bütün hızıyla sürüp gidiyor. Ben de bazı çalışmalarımda bilgisayar programlarını kullanıyorum. Ancak yaptığım müzik gereği şarkılarımda gerçek müzisyenin nefesini ve doğallığınıda hissetmeliyim.

-Bir sabah uyanınca nerede olmak isterdiniz?

Akdeniz'in uzak ve tenha bir köşesinde, çiftliğimde uyanmak isterdim. Yüzümü yıkayıp, kahvaltımı ettikten sonra, evin dağlara ve ormandaki küçük göle bakan tarafındaki kayıt stüdyosuna kapanmak.

-Yeni çalışmalarınızvar mı?

Üzerinde iki yıldan beri çalıştığım "İlhan-ı Aşk" isimli kasetimin ve Compact- Disc'im çıkacak yakında. Yirminci yılımda ulaştığım hoş ve keyifli bir nokta bu kaset. Bu arada "Koridor" adlı romanım yayınlanacak.

-Eğer bir zaman tüneline girseydiniz hangi zaman diliminde konaklamak isterdiniz?

İnancıma göre tüm zaman dilimleri aynı anda yaşanmaktadır. İlhan İrem olarak özümle tüm zaman ve mekanlara yayıldığımı hissediyorum. Bütünün keyfini yaşamak varken, aradan bir dilime özlem duymak bana göre değil.

- Ölümden sonra hayat var mı sizce?

Ölüm ve hayatın ilişkisi de az önce sözünü ettiğim yayılmışlıkta, gizli sanki. Yaşadığınız her an içinde enerji zerrelerimizle bütün zamanların, mekanların ve boyutların tümünün içindeyiz. Bu bütünlük doğumunuzdan önceki zamanları da ölümünüzden sonrakileri de kapsıyor. Doğum tarihimizle ölüm tarihimiz arasındaki yaşam ise bu bilincimizle seyrettiğimiz görüntüler. Boşluğa yayılan her zerremizin ayrı bir hayat yaşadığını düşlüyorum. Böylece "Hayatımız" dediğimiz sürecin yüceliği ve anlamsızlığı ortaya çıkıyor.

-Tahminen kaç kişiliğe sahipsiniz?

Kaç kişilik görüyorsanız.

-Bir ünlü kişinin anılarını kaleme almanız isteniyor, kimi seçersiniz?

Hz. İSA

-Hangi ünlü kitap kahramanının yerinde olmak isterdiniz?

Küçük Prens

-24 saat için ünlü birinin yerine geçeceksiniz, kimin?

Tam o 24 saatte Neil Armstrong.

-Buğulu bir cama yazacağınız ilk şey ne olurdu?

İçice geçmiş bir yürek ve bir yıldız çizerdim.

-Bir kar tanesi olsaydınız nereye düşmek isterdiniz?

Kutuplara.

-Eğer bir sevgi olsaydınız hangi yürekte yaşamak ister, eğer renk olsaydınız hangi renk olmak isterdiniz?

Bir sevgiyim ve bazı yüreklerde yaşıyorum. Bu sorunun renk bölümü iptal.

-Bilgisayar sözcüğü size aşağıdakilerden hangisini anımsatıyor?

-can sıkıntısı-ilginç -merak -olmasa da olur -başağrısı -boş vakit -işe yarıyor -süper, harika bir buluş

Bence işe yarıyor.

AMIGA C

CENKER ÖZKURT

Amiga severlere selam! Yazı dizimize, dosya işlemlerini daha derinlemesine inceleyerek devam ediyoruz. Geçen ay verdiğimiz kopya programı da. dosya işlemleriyle ilgili bir örnek programdı. Bu ay biraz daha fazla açıklama yaparak konumuza devam edeceğiz.

Bildiğiniz gibi, bilgisayarla yaptığınız çalışmalarda verilerin emin bir yere kaydedilmesi gerekir. Bu nedenle dosyalama işlemlerinin sağlıklı yapılması çok önemlidir.Bu konuyu dosyalama işlemlerini buffer'li input / output ve buffer'sız input / output *(I/O)* olmak üzere ayrı ayrı inceleyeceğiz.

C dilinde iki değişik **UNIX** standardı rutin mevcuttur. Bunlardan birincisi **'Buffered file system',** ikincisi ise **'Unbuffered file system'** dir. Birinci sistemde veriler buffer'dan geçirilerek işlem görürler. Bu sistem **ASCII** karakterlerden oluşan dosyaların okunup yazılmasında kullanılır.

İkinci sistemde ise buffer kullanılmaz. Bu sisteme binary sistem denir. Yani istenen formatta bilgiyi okuyup yazabilir.

ANSI *(Amerikan National Standards Institute)* standardı, **'Buffered file system'in** geliştirilmiş halidir. Şu anda da en çok kullanılan sistem **ANSI** standardı sistemidir. Çünkü bu sistem hem **'text',** hem de **'binary'** dosyalama işlemlerini **'Buffered file system'** kullanarak gerçekleştirmektedir. Biz de bu yazımıza **'Buffered file system'** ile başlayacağız.

İlk olarak Klavyeden *(konsol'dan)* yapılan input / output'ları inceleyeceğiz. Klavyeden yapılan I/O'lar Buffered file system'in özel bir kullanım şeklidir. Bilgisayar açıldığında, klavyeyi otomatik olarak bir sıralı dosya sistemi gibi algılamaya başlar. Bu sistemi kullanan komutları daha önceki örneklerimizden de hatırlayacaksınız. Bu komutlar Aztec derleyicinizin içerisindeki **<stdio.h>** *(Standard input I output)* içerisinde tanımlanmaktadır. Bu nedenle bu fonksiyonları kullanmadan önce #include **<stdio.h>** satırını programımızın başına eklemeyi unutmamalıyız.

Stdio.h'ın içerisindeki fonksiyonlar hatırlayacağınız gibi; getchar(), putchar(), gets(), puts() komutlarıdır.

getchar() klavyeden tek bir karakter beklerken, putchar() fonksiyonu bir karakteri ekrana yazmak için kullanılır, getehar() ile girilen her karakter aynı zamanda otomatik olarak ekrana da yazılmaktadır. Örnek olarak aşağıdaki programı inceleyelim;

```
#include <stdio.h>

main()
{
    char c;

    printf("Çıkış için ! tuşuna basın.");
    do {
        c=getchar();
    putchar(c);
} while(c !='!');
}
```

Bu program. '!' tuşuna basılana kadar girdiğimiz her karakteri ekrana yazarak tekrarlayacaktır.

gets() ve puts() fonksiyonlarıda aynı şekilde çalışmaktadır. Fakat getchar() ve putchar() komutlarının aksine, birden fazla karakter okuyup ekrana yazmak için kullanılırlar. gets() ile bir dizi karakter arka arkaya girilebilir. Dizinin tamamlanması enter tuşuna basmakla sağlanır. Enter tuşuna basıldığında dizinin sonuna boş bir karakter ilave edilerek, dizi tamamlanır. puts() ise bu dizinin tamamını ekrana yazar.

```
#include <stdio.h>

main()
{
    char dizi[30];
    gets(dizi);
    puts(dizi);
    printf("Uzunluk = %d",strlen(dizi));
}
```

Yukarıdaki program gets() ve puts() için basit bir örnek.

Artık Buffer'li dosyalama sistemine göz atmaya başlayabiliriz. Buffer'li dosyalama işlemleri bir ara hafıza kullanmaktadır. Bu işlemleri yapan fonksiyonların tanımlamaları da C kütüphanelerinden <stdio.h>'ta yer almaktadır. Her dosyalama işlemi için programımızın başına '#include <stdio.h>' satırını eklemeyi unutmamalıyız.

Buffered file system'in kullandığı dosya işleme komutları ve fonksiyonları ise kısaca şöyledir:

İsim Fonksiyon

fopen() Bir adet dosya açar.
Fclose() Bir adet dosyayı kapar.
fputc() Dosyaya bir karakter yazar.
fgetc() Dosyadan bir karakter okur.
fputs() Dosyaya bir dizi yazar.
Fgets() Dosyadan bir dizi okur.
fseek() Belirtilen bir bytc'ı kütükte arar.
fprrotf() Printf()'in yaptığını, fprintf() dosya için yapar.
fscanf() Scanf()'in yaptığını, fscanf() dosya için yapar.
Fread() Dosyadan birden fazla bilgi okur.
fwrite() Dosyaya birden fazla veri yazar.
feof() Dosya sonuna geldiğinde true yollar.
ferror() Bir hata oluştuğunda true yollar.
rewind() Dosya pozisyon belirtecini, dosyanın başına getirir.

Buffer'li dosya sisteminde çalışırken, bu dosya için <stdio.h>'ın içindeki FILE sistem structure'ı bir pointer olarak tanımlanır. Bu pointer'in içinde dosya ile ilgili bilgiler saklanmaktadır. Şimdi bu komutların çalışmalarını inceleyelim.

fopen() komutu; bir dosyayı okuma, yazma veya ekleme olarak üç ayrı amaçla kullanıma açar. Daha sonra dosya yerini belirlemek için dosya pointer değeri ile ana programa geri döner. Böylece dosya hakkındaki bilgiler pointer'e aktarılmış olur. fopen() fonksiyonunun kullanımı, genel olarak şöyledir:

```
FİLE *fp;
fp = fopen(dosya adı, modu);
```

Burada mod, ANSI standardına göre dosyanın açılma amacını belirler. Mod'un alabileceği değerler;

Mod Amacı
....

"r" ASCII dosyayı okumak için açar.
"w" ASCII dosyayı yazmak için oluşturur.
"a" ASCII dosyaya ekleme yapmak için açar.
"rb" Okumak için binary dosyasını açar.

"wb" Yazmak için binary dosyasını açar.
"ab" Eklemek için binary dosyasını açar.
"r+" Okuma/yazma için ASCII dosyasını açar.
"w+" Okuma/yazma için ASCII dosyasını oluşturur.
"a+" Okuma/yazma için ASCII dosyasını açar.
"rb+" Okuma/yazma için binary dosyasını açar.
"wb+" Okuma/yazma için binary dosyasını oluşturur.
"ab+" Okuma/yazma için binary dosyasını açar.

Burada dikkat ettiyseniz **ANSI** standartının getirmiş olduğu bir özellik olarak bir dosyayı hem **ASCII,** hem de binary olarak **Buffered file system'** açabiliyoruz.

fp değişkeni, **FILE** tipinde olup dosya pointer değişkeni olarak tanımlanır. **FILE** dosya structure'ı ise, **<stdio.h>** kütüphanesi içerisinde tanımlanmaktadır, fp dosya pointeri, fopen() ile verilen bir değer dışında değiştirilmemelidir.

Dosya adı, bir karakter dizisi şeklinde verilir. Dosya ismi bir directory altında olacak.şekilde de tanımlanabilir *(path belirleme).*

Dosya açılmasına bir örnek verirsek:

```
#include <stdio.h>

main()
{
    FİLE *fp:

    fp = fopen("deneme","r");
    if(fp == NULL) {
        printf("Dosya bulunamadı"):
       'exit():
    }
    printf("Dosya bulundu");
    fclose(fp):
}
```

Burada fp dosya pointeri olarak tanımlanıyor. Daha sonra **'deneme'** adı altında bir dosya yalnız okuma amacıyla açılıyor. Eğer böyle bir dosya yoksa. **Dosya bulunamadı'** mesajıyla programdan çıkılıyor. Aksi takdirde **'Dosya bulundu'** yazılarak açılan dosya kapanıyor ve program sona eriyor.

Buradaki **NULL** macro değişkeni 0 değerindedir. **<stdio.h>'ta** tanımlanmaktadır. Eğer fopen() dosyayı bulamazsa. **NULL** return koduyla geri dönmekledir.

Şimdi bir dosyayı yazma için açalım.

```
#include <stdio.h>

main()
{       FİLE *fp:

    fp = fopcn( "deneme"."w"):
    if(fp==NULL) {
        printff'Dosya açılamadı");
        exit();
    }
    fputs("veri",fp);
    fclose(fp);
}
```

Eğer dosya açılırsa, **"veri"** datası deneme dosyasına yazılıyor. Buradaki fputs() fonksiyonunun kullanımına dikkat edin. Normal puts() fonksiyonundan farklı olarak, bir de yazılacak olan dosya pointer'ını kullanıyor. Aynı şekilde, fgets() fonksiyonu da alacağı veriyi dosya'dan, dosya pointer'ı sayesinde alıyor. Kullanımlarına dikkat etiyseniz, fgets() ve fputs() komutlarının kullanımı oldukça kolay. Tek fark dosya pointer'ına bağımlı olmaları.

Şimdi, fseek() fonksiyonuna gelelim. Bu fonksiyon dosya pozisyon göstergecini istenen pozisyona getirir. Bu komut sayesinde buffer'lı input / output sisteminde random olarak dosyadan okuma / yazma işlemleri yapılabilir. Genel kullanım şekli ise şöyledir;

```
fseek(fp,offset,origin);
```

fp, file pointer'ı yani dosyanın hafızada bulunduğu yer. **'offset'** ise origin'den itibaren olan byte sayısı. Diğer bir deyişle, eğer biz origin'i başlangıç olarak kabul edersek, offset'i ise 10 verirsek, fseek komutu dosya pointer göstergecini dosyanın başlangıcından itibaren 10 byte ileri alacak şekilde bize hazırlayacaktır. Bu da bizim bir dosyaya random olarak ulaşmamızı sağlayacaktır. Burada **origin'** üç şekilde olabilir:

değer	**origin**
.....	.....
0	Dosya başı
1	Aktif pozisyon
2	Dosya sonu

fseek() komutunun işlevi bu kadar. Sıra fprintfO fonksiyonuna geldi.

fprintfO fonksiyonu, printf() fonksiyonunun ekran için yaptığını dosya için yapar. Burada fprintf(), printf()'ten farklı olarak bir de dosva pointer değişkenini is-

temektedir. Genel kullanım şekli ise şöyledir:

```
fprintf(fp,"kontrol dizisi",argument listesi);
```

Kontrol dizisi ve argument listesi printf() fonksiyonunda olduğu gibi işler. Bir örnek verelim;

```
#include <stdio.h>

main()
{
    char c;  .
    int a,b;
    FİLE  *fp;
    fp = fopen("deneme","w");
    if(fp == NULL) {
        printf("Dosya açılamadı");
        exit();
    }
    lsc;inf(stdin,"%d %d %e",&a,&b,&c);
    fprintf(fp,"%d %d %c",a,b,c);
    fclose(fp);
}
```

Fprintf() fonksiyonu, verilen değişkenleri dosyaya yazıyor. Bir de dikkat ettiyseniz fscanf() fonksiyonunu kullandık. Fakat burada bilgiyi bir dosyadan değil de klavyeden aldık. Dosya için stdin yerine fp kullanmalıyız. fscanf() fonksiyonun genel kullanım şekli fscanf()'e benziyor.

Sıra geldi fread() ve fwriteQ fonksiyonlarına. Bu fonksiyonlar, birden fazla bilgiyi aynı anda dosyadan okuyabilir veya yazabilir. Genel kullanım şekli ise şöyledir:

```
fread(buffer,byte sayısı,adet,fp);
fwrite(buffer,byte sayısı,adet,fp);
```

Burada buffer, veri için kullandığımız değişkeni veya alanı belirtiyor, byte sayısı ise okunacak veya yazılacak byte'ı, adet ise bu işlemin sayısını belirtiyor. Aşağıdaki örneği inceleyelim:

```
#include <stdio.h>

main()
{
    char s[50J;
    FİLE  *fp;

    strcpy(s,"Deneme datası");

    fp = fopen("deneme","w");
    if(fp == NULL) {
        printfC'Dosya açılamadı"):
        exit():
    }
fwrite(s,strlen(s), 1 ,fp);
fclose(fp);
}
```

'Deneme' datası, deneme dosyasına 1 kez olmak üzere yazılacaktır. Adedi 2 verirsek, bu işlemi iki defa yapmış oluyoruz. Yani 'Deneme datası' arka arkaya iki defa dosyaya aktarılıyor.

feof() fonksiyonu, dosya sonuna gelip gelmediğimizi kontrol eder. Sıfırdan farklı bir sayı, dosya sonuna geldiğimizi gösterir. Kullanımı:

```
feof(fp);
```

şeklindedir.

ferror(), bize varsa dosya hatasını bildirir. Yolladığı değer pozitif ise hata olduğunu, negatif ise hata olmadığını belirtir

```
ferror(fp);
```

şeklinde kullanılır.

rewind() komutu, dosya pozisyon göstergecini başa getirecek şekilde hazırlar.

Kullanımı:

```
rewind(fp);
```

şeklindedir.

Bu aylık buraya kadar. Gelecek ay, dosya işlemlerinin ikinci kısmı olan **'Unbuffered file system'**i inceleyeceğiz. Böylece C'de oldukça önemli olan dosya işlemlerini de öğrendikten sonra, artık daha yeni programlara adım atabiliriz.

Gelecek ay yeni bir C yazısında buluşmak üzere hepinize iyi çalışmalar....

KULLANIM PROGRAMLARI:

SCREENX

EKağan GÜRKAYNAK

Screenx, Amiga'yı kullanırken ekranlarınızla ilgili sorunlarınıza yardımcı olacak ufak bir program.

Menüler, window adı verilen pencereler ve screen denilen ekranlar, Amiga işletim sisteminin önemli bir parçasını oluştururlar. Sistemin bu özellikleri destekleyen bölümüne Intuition adı veriliyor. Bilindiği üzere, Amiga bir anda dört farklı özellikte ekran açma kabiliyetine sahip. Steve Tibbet'ın yazdığı bu program, Intuition yardımıyla bu ekranlar hakkında bilgi sahibi olabilmenizi sağlıyor.

Program tek parça ve 2.1 versiyonu 15776 byte yer kaplıyor. Program çalıştırıldığında, ekranın üst köşesinde bir pencere (Window) belirecektir. Screenx şu anda bekleme aşamasındadır. İşin güzeli, bu sırada boş duracağına zamanı ve kalan hafızayı gösteriyor. Zamanı göstermek işini yapan bazı programlar gibi, bilgisayardan aşırı derece zaman çalıp yavaşlatmaması da takdire değer bir başka yanı. Programı çalıştırmak için, penceresine gidip sağ mouse tuşuna basanız yetecek.

ScreenX, kendisine yeni bir ekran açacaktır. Sol tarafta mevcut olan ekranlar ve çözünürlükleri sıralanacaktır. İlgilendiğiniz ekranı buradan sol mouse ile seçebilirsiniz Sağda ise bu ekrana uygulayabileceğiniz işlemler yer alıyor. Bunlar:

Pop to Front :

Seçilen ekranı en öne almaya yarıyor.

Push to Back :

Seçilen ekranı arkaya atıyor.

Update Screen List:

Olmuş olabilecek değişiklikler düşünülerek, mevcut ekranlar bir kere daha araştırılarak sol tarafa yeniden sıralanıyor.

Cycle All Screens: Tüm ekranları sıra ile kaydırıyor, pek hayati bir özellik değil, tüm ekranları görmenizi sağlıyor.

Close Screen:

Bir ekranı kapatmanızı sağlıyor. Seçenek kolayca başınızı belaya sokabilir. Ekranı kapatarak bu ekrana ihtiyaç duyan tüm programlan çakabilirsiniz. Ancak yazdığınız bir program, açtığı bir ekranı bir türlü kapatmıyor (ne programlar var şu dünyada!) ve hafızada boşu boşuna yer kaplıyor, bu durum için ideal.

Save Screen to IFF:

İşte bu programı kullanmanın en büyük sebebi.. İstediğiniz ekranı, IFF olarak saklayabilirsiniz. Resmi nereye kaydedeceğinizi en alttaki PATH belirliyor.

Print Screen:

Herhangi bir ekranı, preferences ile ayarlanmış olan printer üzerinden bastırmaya yarıyor. Bence, IFF olarak kaydettikten sonra iyi print programı tarafırdan bastırmak daha ideal.

Screen Info:

Screen info seçeneği bize ekranın **adını, çözünürlüğ**ünü derinliğini (kaç bitplane'den oluştuğunu), hafızada ne kadar yer kapladığını, üzerinde kaç pencere, gadget ve requester bulunduğunu, hangi yazı karakterini hangi boyda kullandığını söyler.

EN altta ise, Filename bulunuyor. Bunun altındaki isim, ScreenX'in resim kaydetmek için kullanacağı adres. Bunu keyfinizce değiştirebiliyorsunuz.

Programı terkederek yine çalıştığınız yere geri gelmek istiyorsanız, sağ mouse tuşunu kullanmamız yetecektir. Programın çalışmasını tümüyle sona erdirmek için penceresini kapatmanız gerekecek.

ScreenX'i Dmouse ile beraber kullanarak pek çok resim çalmanız mümkün. Resimleri, sistemi kullanan oyunlardan, mesela PORTS OF CALL veya KNIGHTS OF CRYSTALLION'dan IFF dışında kullanılan (başkaları çalmasın diye) resim formatlarındaki resimlerden veya yazdığınız grafik çıkışı yapan programlardan elde edebilirsiniz. Böylece programlarınıza Save IFF seçeneği koymamış olsanız bile, çizdirdiğiniz grafikleri başka programlara aktarabilirsiniz. Sistemi kullanan oyunlardan resim çalabilmek için, Screenx ve Dmouse'u bu oyunun bulunduğu diskete kopyalayarak, startup-sequence dosyasına bu programlar oyundan önce çalışacak şekilde ekleyin. Bir başka yol ise, oyunları Workbench'ten yüklemek. Bu anlattıklarım ancak oyun sistemi kullanıyorsa geçerlidir.

Hergün işinize yarayacak bir program değil tabii ki, ancak elinizin altında olmasından mutluluk duyacağınız bir program. ScreenX gibi kısacık bir programı tek olarak bulamayacaksınız, paket Utility programlarının içinde, grafik utilityleri arasında olması gerekir.

BİTTİ

Bilgisayarınız OKUMA - YAZMA'yı Unutunca .....

F. Kağan GÜRKAYNAK

Merhabalar! Amiga, özellikle fiyatı gözönüne alındığında eşi az bulunur bir bilgisayar. Ancak bu güzel alet, zaman zaman canımızı sıkabiliyor. İlk örnek meşhur GURU'muz. İkinci sırada ise arada sırada bilgisayarımıza gelen cehalet rüzgarlarından olsa gerek, okuma yazmayı unutması, yani **READ/WRITE ERROR** vermesi. PC kullanıcıları benim gibi fanatik Amiga hayranlarını bu gibi minyatür hataları ön plana çıkararak kızdırmaktan her nedense büyük haz duyuyorlar. Sanki hayatlarında PCde hiç Bad CRC read on Drive A: veya Stack Overflow System Halted mesajları görmemişler gibi. Bunları bir kenara bırakalım ve kendi sorunlarımıza dönelim. Maalesef size Guru mesajlarından kurtulmak için garanti bir yöntem veya program öneremeyeceğim. Programlama ve ek donanım kaynaklı olan bu Guru'lar bizi bir süre daha meşgul edecek.

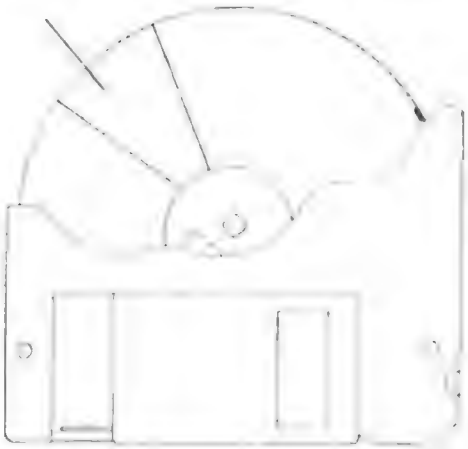
Biz gelelim Read/Write Error'larına. Bu yazıda Amiga'nın disket hatalarının bir kısmına değineceğiz ve bunları yok edebilmek, yarattıkları zararları kaldırmak için kullanılabilecek birkaç programı açıklayacağız. Kullanılan terimleri ve çalışma prensipleri hakkında bir iki bilgiyi yazının başında kısaca açıklamak istiyorum.

Disketler ve Harddiskler bilgisayar programlarını saklamak için tasarlanmış yapılardır. Bilgisayar bu ortamlara veri kaydedebilmek için belli bir standart izler. Bu sayede programlar ve veri dosyaları, aynı sistemi kullanan tüm bilgisayarlarda kullanılabilirler. Amiga'da. program kayıt edeceği ortamları belirli bir standarta göre düzenler, buna kısaca format adını veriyoruz. Standart bir Amiga-Dos, disketi **80 adet ize (Track)** böler. Bu Track'leri ağaçların yaş halkalarına benzetebiliriz. Bu şekilde, disketimizin içten dışa doğru **80** halka manyetik olarak bilgi depolamaya uygun hale getirilir, bu halkaları gözle görmenize imkan yok meraklılarına belirteyim. Disketin iki yüzeyi var ve disk sürücüsü (DiscDrive) bu iki yüzeyi okuyabilmek için 2 adet okuyucu/yazıcı kafaya sahiptir. Track'ler her iki yüzey için eşit olarak düzenlenir. Daha sonra disket, **11** adet eşit boyda dilime ayrılır. Bu dilimler her Track'i eşit uzunlukta parçalara bölerler ve bu parçaların her birine bir sector denir. Amiga bu sektörlerin hepsine **512** byte'lık bilgi yazabilir. Bilgiler bu track'lerin alt birimleri olan sector'lerde saklanır. Erişimi kolaylaştırmak amacıyla sector'lerin hepsi sırayla numaralandırılmış ve bunlara **Block** adı verilmiştir. İlk track'in alt kısmındaki ilk sector'üne sıfır numaralı Block denilmiş ve numaralamaya her track'te önce alt sonra üst sector'ler sayılarak devam edilmiş.

Şimdi ufak bir hesap yapalım Bir dis kette 80 track var. Bu track'ler iki yüzeyde: 80 x 2 = ***160.*** *Her track ll sector'e bölünmüş: 160 x 11 =* ***1760*** *Ve block adı da verilen bu sector'lerin herbirine Amiga 512 Byte'lık bilgi yazabiliyor: 1760* v *512 =* ***901120*** *Byte.* Sonunda burada hesabıma itiraz edeceksiniz. Çünkü yeni formatlı disketleriniz bu kapasiteye sahip değiller. Haklısınız, çünkü Amiga her block'a **488** byte'lık bilgisayar. geriye kalan **24** byte'lık kısmını (toplamın yaklaşık %5'i) ise, o block hakkında çeşitli bilgileri saklamak için kullanıyor. Hesabımızı düzeltelim. 1760 x 488 = **858880 Byte.** İşte bu sayı, tanıdık gelmeli size.

Bu 24 byte içinde, en başta block'un ne tür bir block olduğu belirtilecek; diğer bilgiler bu türe bağlı olarak değişecektir. Yine de her block için **Checksum** adı verilen ve block'un içeriğini karakterize eden bir sayı bulunur. AmigaDos bir block yük lerken, bu sayıyı block'tan hesaplar ve block'ta yazılı olan ile karşılaştırır, arada fark bulunması sonucu, meşhur Read / Write hatası oluşacaktır

Block'ların çeşitli türleri mevcut Bu türler arasında en çok fikir sahibi oldukla-



rını/, belki de *Bootblack* ve *Rootbloek.* Disketin ilk iki block'una *Bootblack* adı verilir ve bu block'lar belirli bir formata sahiplerse, Amiga doğrudan burada bulunan bir programı çalıştırmaya başlıyor. Rootblck ise, 880 numaralı block'tan başlayan ve disketin içeriğinin saklı bulunduğu block türüne verilen isimdir. 880 numaralı block, bu açıdan çok önemlidir (Bu block illa da 880 olmak zorunda değil. ama neredeyse her zaman burada bulunuyor). Disketin hangi bloklarının dolu olduğunu gösteren haritanın yeri disketin ismi. kayıt tarihi burada kayıtlıdır Bazılarınız hemen *Error Validating Disk 880 Checksum Error,* laflarını hatırlamaya başladı. Bunun temel sebebini basitçe şu şekilde özetleyebiliriz: Her block gibi 88()'in de bir Checksum'ı var ve eğer bu checksumla. hesaplanarak bulunan gerçek checksum değeri birbirini tutmuyorsa, Amiga bu block'un taşıdığı bilgilerin doğ ru olmadığını düşünerek (haklı olarak) hata verecektir.

Root'a bulunan disketin neresinin boş olduğunu belirten bir yapıdan bahsetmiştim. Buna ***Block Allocation Map.*** yani *Block işgal haritası* (fazla strateji kokan bir terim oldu galiba) veya kıvama **BAM** adı verilir. Nerede olduğu **Root block'ta** yazılı olup. bii veya nadiren birkaç block yer kaplar. Aynı yapıya, ekran gibi bitlerden oluştuğu için ***Bitmap*** de dendiği olur. Disketinizden belirli bir programı sildiğinizde. Amiga, programı diskette arayıp sileceğine sadece yerini teshil eder ve bu programın bulunduğu blockları boş kabul eder. Bu sayede silinen programları yeniden bulmak olasıdır. Ancak silinen programın bulunduğu yere ilk fırsatta bn yeni sinin kopyalanacağını belirtelim. Son günlerde çıkan bazı kopyalama programları BAM özelliğini kullanarak kopyalama yapmakla, böylece gereksiz yere bos blockları kopyalamaktan kurtulmakladırlar. Bu tür bir kopyalama yapacaksınız, hedef disketinizin (fazla simülasyon oynamak tercümelere yansıdı) formatlı olması şart. Belki dikkat etmişsinizdir. Root ve Boot blocklarının silinmesi, bir disketle bulunan tüm bilgilerin kaybolmasını sağ layacaktır. Bu yöntemi kullanarak bir dis keti acele formatlamak mümkün. Kaliteli kopyalama programlan ve disket utility'leri bu özelliği kullanırlar.

Gelelim diğer block tiplerine... Alt directory bilgilerinin bulunduğu **User directory block. File header block** ve **Data block,** size bahsedeceğim diğer block çeşitleri. Bir directory ile bir programın dis ket üzerinde saklanması oldukça farklıdır. Bu yüzden kopyalamaları ve silinmeleri de birbirlerinden farklıdır. En önemli soru. "bir program diskette nasıl saklanır?" sorusudur. Her program bir başlıktan *(/leader)* ve gerektiği kadar data blocklarından oluşur. Başlık, programın *kaç block yer kapladığını, ilk ve son block numaralarını, programın hangi directory'ye ait oldu-*

bunu tutar. Bilmiyorum aklınıza geldi mi, ama Amiga blockları sadece bir programa ayırabiliyor. Diyelim ki, biri 200 byte biri ise 35 byte uzunluğunda çok küçük iki adet dosyanız var (Mesela startup-sequence'lar). Bu iki dosya, toplam 235 byte yer kaplayacaklardır. Oysa Amiga, bu iki dosyayı saklamak için, 2048 byte yer ayıracaktır. Her program için bir Header ve bir data block'u, her block 512 byte'tan eder 2048 byte. Bir diskete bu iki dosyadan en fazla 440 adet yerleştirebiliriz (Neredeyse). Oysa Amiga'nın bu sistem özellikleri olmasaydı, bu dosyalardan lam 3834 adedini diskete sığdırabilecektik. Burada kazancınızın neredeyse 9 katı olduğunu belirtmeme müsaade edin. Programlama yapan arkadaşlar, bu miktarda bir kazancın ne demek olduğunu anlayacaklardır (20 Mb'lık harddisk ile 180 Mb'lık arasındaki fiyat farkını da düşünelim lütfen). Bu yüzden birçok programcı, verilerini doğrudan disketten okutmaktan hoşlanır, bu yönteme *Trackloading* adı verilir. Programcı, burada *Track sector parametrelerini hatta disket yazma hızını* ve *kodlamayı* bile değiştirebilir. Bugün birçok oyun bu sistemle yazılır. Programcı, sistemi kullanmadığından tüm yüklemeler için kendisi programlar yazar, (Shadow of the Beast'i yazan adam bu basit iş için pek zorlanmamış olsa gerek) bu açıdan tecrübeli programcılar değilseniz, sizin için bu yöntemi kullanmak o kadar kolay olamayacak.

Sistem, bu türde kullanılmış bir disket hakkında hiç bir fikir sahibi olamayacaktır. Kısmen doğrudan yazılmış disketler de mevcuttur. Sorun, eğer programlayan tarafından haberdar edilmemişse, sistemin bu doğrudan, yazı İmiş kısımları boş olarak göstermesi olacaktır.

Amiga, Bootblock'u formatlı olup **DOS** veya **KICK** harfleriyle başlamayan veya Rootblock'u olmayan disketleri tanımayacak, **bunları** ***"Not a DOS disk in Drive .."*** olarak belirtecektir. Buradan sonra anlatacaklarımız, sistemi kullanan programlara ait disketler için geçerli olacaktır. Herhangi bir şekilde sistem bir hata var dediğinde, disketin yukarıda belirtildiği gibi doğrudan yazılmamış olduğundan emin olduktan sonra tamir işlemlerine geçin.

Yukarıda block tiplerini anlatmıştım, şimdi size bir fikir verebilmek için, block türlerini ve bu blockların bazı bölümlerinde nelerin bulunduğunu aşağıdaki tabloda sıralayacağım (Bir long = 4 byte, tüm adresler long cinsinden $ işaretini takip eden sayılar Hex). Tüm liste işinize yaramayacağından burada yayınlamıyorum, zaten birçok kaliteli disk programı, bu block'ları yorumlayabilecek güçtedir.

Burada programların saklanışında dikkat ettiyseniz, blok sırası ilk önce **File-Header** içinde belirleniyor, ancak her blok'un başında bir sonraki Data'nın numarası bir daha verilmiş. Bu ikisinin uyuşmaması bir başka sorun, sonuç yine Read/Write Error. Hemen bu konudayken bir hatırlatma daha. **Data** blockları eğer arka arkaya geliyorsa, kafa hiç zorlanmadan programı okuyacaktır. Ancak sık silmeler sonucu disketinizin arasında birçok irili ufaklı boşluklar oluşacaktır. En sonunda yeni kopyalayacağınız bir programı, sistem diskete arka arkaya kaydedemeyecek, programınızı disketin bu boşluklarına serpiştirecektir. Bu durum bilgisayar açısından çok sakıncalı olmamakla beraber, kafanın programı okuması için çok sık hareket etmesi gerekecektir. Drive'in gırç gırç sesleri sizi gıcık etmese bile, yükleme süresinin uzaması, sizi de önlem alma yoluna sokacaktır. *Disk Space Fragmentation* adı verilen bu durum, en kolay olarak tüm disketi hafızaya alıp düzenleyerek yeniden disketin üzerine yazarak halledilir. Bu işin genel adı **Optimizationdır.** Xcopy başta olmak üzere birçok program, size bu iyiliği yapacaktır.

Evet, bu biraz uzunca kaçan açıklamaların ardından gelelim asıl konumuza. Read/Write Error'lara. Sistem bir disketi okurken bir sorunla karşılaşırsa, bu hatayı verecektir. Bunun çeşitli sebepleri olabilir, şimdi bunları inceleyelim.

- Bazı Virüsler, özellikle de Lamer Exterminator, disketinizin yazma koruması (Write Protect'i) yoksa disketinizin bazı blocklarını formatlayarak bilgi kaybına yol açarlar. Lamer Exterminator adlı virüs, rasgele denebilecek bir şekilde disketi arar ve bir Data block'u bulduğunda burasını Lamer! yazısı ile doldurur. Sonuç olarak bu data block'u kullanılmaz hale gelir.

- Amiga sistemi, block'lara birçok kontrol elemanı yerleştirir. Bunların en önemlisi **Checksum'dır.** Bu bilgi ile okunarak bulunan bilgilerin uyuşmaması halinde sistem bu bilgilere güvenmeyecek ve hata verecektir. Bu tür hatalar yine virüsler, bilinçsiz disket kurcalayan kullanıcılar ve zamansız olarak bilgisayarın kapatılması veya çakılması ile oluşur. Sistem, mesela rootblock'a yeni bir dosya ekler; ancak rootblock checksum'unu değiştiremeden veya bitmap üzerinde gerekli değişikliği yapamadan kapatılır veya çakılır, işte size en basitinden bir read/write hatası.

- Disket işlemi tamamlanmadan, disketin çıkartılması. Dikkatsizlik sonucu, disketin çalışıyor ışığı yanarken disketin çıkarılması esnasında muhtemelen okuma yazma yapan kafa, disket üzerinde bilgi kayıplarından, hatalı formatlara hatta en kötüsü fiziksel hatalara-varan sorunlar çıkarır (Validating Errors). Tabii ki, bu söylediklerim sistemden yükleme yapan programlar kullanılırken geçerlidir. Birçok oyunda Drive ışığının sönmediğini, bu durumda disket değiştirilebildiğini farketmişsinizdir. Bu tür kullanıcı hatalarını önlemek için, yeni drive üreticileri elektronik disket çıkarma sistemleri geliştirmişler. Bunlar sayesinde, siz çıkış düğmesine basıyorsunuz, okuma yazma bitince disket dışarı çıkarılıyor.

- Son olarak program hataları. Bugüne dek kendi yaptıklarımın dışında okuma yazma yaparken sorun çıkaran program görmedim. Ancak, birçok program bir arada çalışırken aynı disket üzerinde işlem yapılınca temiz programlanmamış bazı programlar sorun çıkarabilmektedir.

Sorunları ve olası sebeplerini özetledikten sonra gelelim çözüm yollarına. Eğer

Rootblock

LongByte	İçerik	Anlamı
0	2	Bir yapının başı olduğunu belirler.
5	Checksum	Blocktaki tüm sayıların toplamını sıfır yapacak sayı
78	-1	Bu sayı-1 ise BAM geçerli
79	BAM	BAM'ın hangi blokta olduğu
108	isim	Disketin ismi, ilk karakter ismin uzunluğunu veriyor
127	-1	RootBlock'u belirler

File **Header**

Longbyte	İçerik	Anlamı
0	2	Bir yapının başlangıcı
1	Header	Blok numarası
2		Joplam blok sayısı
4		İlk Data blok numarası
5	Checksum	
6-77	Data-Blokları	77'den aşağı sıra ile data bloklarının yerleri
108	İsim	Dosyanın ismi
125	Parent	Dosyanın ait olduğu directory
126	Extension	Tüm data blokları buraya sığmazsa burada devamın olduğu blok adresi yer alır, aksi takdirde değeri sıfırdır.
127	-3 veya $FFFD	File Header olduğunu belirler

File List

File Header'ı tamamlayan, aynı yapıda bir blok. Sadece ilk Long $10'a eşittir. Bu sayede File Header'den ayrılır.

User **Directory**

LongByte	İçerik	Açıklama
0	2	Bir yapıyı belirliyor
5	Checksum	
127	2	User-Directory için

Data Block

LongByte	İçerik	Açıklama
0	8	Türü = Data
1	Header	Data Blok'un Header'ının bulunduğu blok numarası
2	Seq Num	Bu block'un sıradaki kaçıncı block olduğunu gösterir
3	$ 1E8	Data sayısı (488), daha az olabilir
4	Sonraki	Bir sonraki data blok numarası
5	Checksum	6'dan itibaren datalar

Boot

Longbyte	İçerik	Açıklama
0	DOS,KICK	Disket türünü belirler. KICK A1000 için WORM bilgisi taşıyor
1	Checksum	
2	$370	Rootblock adresi
3-127	Program veya data.	

haftalığınız 6 sıfırlı bir sayı ise, en kolayı sorun çıkaran disketi, harddiski veya bilgisayarı atarak yenisini almaktır. Daha gerçekçi çözümler için, biraz yardıma ihtiyacınız olacak. Piyasadaki utility'leri araştırarak sizin için yararlı olacağını düşündüğüm birkaç tanesini açıkladım. Öu programlar arasından mutlaka bir ikisi işinizi görecektir. Programları yaptıklarına göre ayrı ayrı sınıflamayı uygun buldum.

1. **Belirli fonksiyonu olan programlar**
   Diskdoctor
   Disksalvage
2. **Tamir için özelleşmiş programlar**
   Quarterback Tools
   Fixdisk
   Diskcraft
3. **Disket editörleri**
   Disk monitor proffesional
   Workshop
   Sectorama
   Diskx

DiskDoctor

Sağolsun, Commodore firmasının bilgisayarlarının yanında verdiği geniş (?!) program paketinin içinde, bize Validation hatası meydana gelmiş disketlerimizi hayata döndürmek için bir program vermiş. Temel olarak yaptığı, disketteki dosya yapısını mümkün olarak düzeltmeye çalışmak. Bunu yaparken dosyalan değil de, trackleri tek tek inceliyor. Sonuç, sadece ender durumlarda sorunları halledilmiş bir disket oluyor; asıl amaç, hata yüzünden erişemediğiniz programları mümkün olduğu ölçüde kurtarmak. Bu program. Workbench disketinizin C: directory'sinde mevcut. CLI'da çağrılan programa, parametre olarak hangi drive'da işlem yapacağını veriyorsunuz. İşlem bir süre sürdüğünden, tavsiyem bu işlemi yaparken yeni bir CLI ekranı açmanız (Run ile çalışmıyor).

NEWCLI
DISKDOCTOR DiskDrive Adı

DiskDrive adı olarak sadece DF0:, DF1:, DF2: veya DF3: verilebiliyor. HardDisk kullanıcıları, bu programı kullanmıyorlar. Amiga sisteminin üzerinde işlem yapmayı reddettiği disketlerdeki dosyalan kopyalamanız için yeterli olacaktır, fazlasını beklemeyin.

Disk Salvage

Amiga ile yakından ilgilenenler, programın yazarını duyunca eminim heyecanlanacaklardır: **Dave Haynie.** Tanımayanlar için belirtelim; bu zat, Amiga'nın geliştirilmesinde A2000B modelini ve A2620 ile A2630 kartlarını geliştiren kişi.

Bu programın amacı, okuma hatası veren disketlerinizdeki bilgileri başka bir diskete kurtarmak. En kötü yanı, şu aşamada sadece iki drive ile çalışıyor olması. Program, benzerleri arasında en uzun çalışma süresine sahip olanı. Bunun sebebi, programın ilk olarak tüm disketi block block incelemesi ve yukarıda çok bahsettiğimiz uyumsuzlukları giderecek çözümler araması. Tüm yapıyı inceledikten sonra, formatlı bir diskete tüm dosyaları temiz bir şekilde kaydeder. Takdir edilecek bir özelliği, boş blokları da bir dosya olarak eklemesi. Bu sayede en az bilgi kaybı oluyor. İlk disketinizi formatlamak ise size kalıyor.

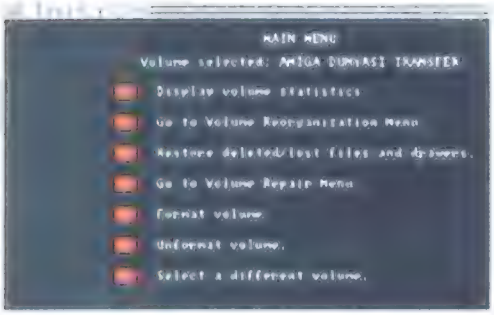
Program CLI'dan çalıştırılıyor ve parametre olarak kurtarmak istediğiniz disketin bulunduğu Drive ile boş formatlı hedef disketinin bulunduğu drive giriliyor.

Disksalvage DF0: DF1:

Tekrar belirteyim, işlem oldukça sürüyor; sabırsız arkadaşlarımız yeni bir CLI açmayı unutmasınlar. Konusunda çok etkili olduğunu belirtebilirim. Ancak sınırlı bir uygulama alanı var. Disksalv olarak da geçen programı bulmak için, Utility disketlerini karıştırmak gerekecek. Digitech serisinin 13. disketinde olduğundan eminim.

QUARTERBACK TOOLS

PC kullanıcıları, özellikle Norton'un disket ile ilgili kullanım programlarının değerini bileceklerdir. Benzer kalite ve kullanımı Amiga'da arayanlar için QuarterBack Tools, ilk akla gelen seçenek. QuarterBack. aslında Harddisk'teki programlan disketlerde saklayarak bir nevi kopyasını oluşturan ve adına backup <yedekleme) programları denilen bir programdı. Aynı ekip, daha sonra Disket üzerindeki hataları bulan, tamir eden bir program geliştirdi. İşte bu programın adı Quarterback Tools veya kısaca Tools.



Birçok özelliği, rahat bir kullanım içinde sunan kaliteli bir program. Disket üzerindeki işlemleri açısından birçok rakibi var, ancak Harddisk kullanıcıları için neredeyse tek seçenek. Disket üzerindeki okuma yazma hataları, en kötü ihtimalle disketteki bilginin kaybı ile sonuçlanıyor. Ancak takdir edersiniz ki, basit bir hata yüzünden koca harddiski formatlamak zorunda kalmak, gerçek bir hayal kırıklığı. Bu programı kullanmadan önce iki defa Harddiskimi formatlayıp yaniden düzenlemek zorunda kaldım (Herşeyin eski haline gelmesi neredeyse bir ayımı aldı.). Oysa Tools, birçok durumda Harddisk kullanıcılarına yardımcı oluyor.

Gelelim programa: En başta size, program çalıştığı anda sisteme bildirilmiş disketler (Volumes) sıralanacaktır. Burada disketlerin adını göreceksiniz. Hangisi ile ilgilenilecekse adı üzerine Mouse ile klik yapmanız yetecek. Ancak özellikle tek disk drive'ınız varsa, bu durum sizi rahatsız edebilir; disket yerine doğrudan sürücü üzerinde (içinde her ne varsa) ilgilenmek isteyebilirsiniz. Hemen sağ mouse tuşuna basarak menülere bakalım. **Project** menüsünde size yabancı olan bir seçenek yok. Sağında ise **Display** menüsü yer alıyor. Buradan ya sürücüleri ya da Disketleri görebiliyorsunuz. DF0: bir sürücü ve Workbench 1.3, bir disket için birer örnek

Seçiminizin ardından Ana Menüye geliyoruz. En üstte seçtiğiniz disket yazacaktır. Altında ise seçenekler var:

Display Volume Statistics: Size seçtiğiniz disket üzerinde çeşitli bilgiler verecektir. Proceed tuşuna basarak devam edebilirsiniz.

Goto Volume Reorganization Menu. Disketinizdeki Space Fragmentation sorunlarını giderebileceğiniz menu burası.

Buradaki seçeneklerin ilki, size disketinizin program dağılım haritasını verecektir. Turuncu bloklar, disketinizin boş kalan kısımlarını temsil etmektedirler. Diskette ki boşluğun kaç parçaya bölündüğü, ayrıca belirtilecektir. Bu sayının az olması iyi durum. İkinci seçenek ile disket üzerinde bölünmüş dosyaların sayısını öğrenebilir, ve bilgi sahibi olabilirsiniz. Bu işlem yapılırken. siyah çubuk işlemin ilerleme durumunu gösterecek. Her an *Pause* ve *Cancel* seçenekleri ile işlemi durdurmanız veya kesmeniz mümkün. İşlem tamamlanınca, bölünmüş dosyalan ve toplam dosyaları belirtecektir. Reorganize Volume seçeneği ile bu bölünmeleri yok ederek disketinizi yeniden düzenleyebilirsiniz. Bu seçenek çalışırken, bazı dosyalarınız bozulabilir veya tümüyle silinebilir; bu açıdan önemli dosyalarınızı yedeklemeniz gerek. Program size bu uyarıda bulunacaktır. İşlem biraz sabır istiyor. Çok gerekli olmadıkça kullanmanızı tavsiye etmiyorum. Son seçenek ana menüye çıkarıyor bizi.

Restore Deleted/Lost Files:. İşte kalite bir seçenek. Silinmiş dosyalarınızı yeniden yaratabilecek bir seçenek. İlk olarak belli bir dosyayı arayıp aramadığınız sorulacak. Burayı Return ile geçerek tüm kayıp dosyaları bulmanız mümkün. Daha sonra program disketi araştıracak ve kayıp dosyaları bulmaya çalışacaktır. En sonunda ise, tüm disketin içeriği verilecektir Kurtarmak istediğiniz dosyayı mouse ile seçebileceksiniz. Rengi mavi olan dosyalar seçilmiş olanlar. Bu listeyi DiskMaster'da alıştığınız şekilde tarayabilir ve seçimlerinizi yapabilirsiniz. Solda alttaki iki seçenek ise, dosyaları seçilen diskete mi **(Restore to Current Volume)** yoksa bir başka diskete mi kopyalayacağınızı **(Copy to different Volume)** belirler. Dikkat ettiyseniz her menüde yukarıdan seçilebilecek menüler, yardımcı olacak şekilde az buçuk değişmekteler. Bunlardan yararlanabileceğinizden eminim. Detaylı bir açıklama çok yer kaplayacağından anlatmıyorum.

Volume Repair Menu: **Yine etkili bir** bölüm, ilk seçenekle, disketiniz üzerinde fiziksel hata bulunan bloklar işaretlenebilir. Bu sayede, Amiga bu blokları kullanmayacaktır. Tek sorun, disketteki boş yerin biraz azalması. Bence bir programın

kaybolmasından veya disketi atmaktan daha iyi. İkinci seçenek, yine disketinizi inceleyerek hataları bulacaktır. Bunu, disketinizin durumunu öğrenmek için kullanabilirsiniz. Eğer burada çok hata görürseniz, üçüncü seçenek ile bunları olduğu kadar tamir etme imkanınız var. Program bulduğu hataları belirtecek ve size bir çözüm önerecektir. Bu çözüm, bazen dosyayı silmek olabilir, dikkat edin. Bu seçeneği, burada açıkladığım programlar içerisindeki en iyisi olmamakla beraber oldukça etkili. Tabii en iyisi tüm dosyaları kurtarmak, ama ne yazık ki bu her zaman mümkün değil.

Format: Fazla açıklama istemiyor.

Unformat: Çabuk formatlanmış disketleri kurtarmanıza yarayacak. Xcopy ile formatladığınız bir disketten, bir daha birşey geri almayı beklemeyin; sadece root ve boot'u silinmiş, kısmen formatlanmış disketler için geçerli.

Select a different Volume: Yeni bir disket seçmek için kullanılır.

QuarterBack Tools, kaliteli bir program. Performansının sınırları var ve mucizeler yaratmıyor, ancak güvenilir ve temiz bir program. Yaptığı işi temiz yapıyor ve insanda olumlu bir etki bırakıyor. Bir Harddisk kullanıcısı ise, bu programı bir kurtarıcı olarak görecek ve ergeç bu programa sahip olmaktan mutlu olacaktır. Hemen bir hatırlatma; programı açıklarken kullandığım renkler orjinal Workbench renkleri.

FIXDISK

Gerçekten kaliteli bir programla karşı karşıyayız. Amiga'da özellikle Utility türü programlarda sık göremediğimiz bir kalite mevcut. Program çalışınca kendisine bir pencere açıyor. Bu pencerenin üst tarafında sistem tarafından belirlenen diskler bulunuyor. Bunlardan birini seçerek başlıyoruz. Programın gözüme çarpan tek kötü yanı, burada yer alıyor. Harddiskleri görüyor, ama araştırmıyor.

Hemen bir mesaj, araştırılacak disketi yerleştirmemizi istiyor; ardından tek tek track'ler okunuyor. Program bulduğu özel blokları sıralayacaktır. Bu sıralamada ilk sayı, dosyanın bağlı bulunduğu directory; ikinci sayı ise dosyanın *File Header Block'unun* numarası. Tüm disketi okuduğu zaman ise, program penceresinde diskette bulabildiği tüm dosyaları ve directory'leri gösterecektir. Bu dosyaların önünde bulunan sayılar, o dosyanın **Header Block'unun** disket üzerindeki yeridir. Program silinmiş bir header ile karşılaşırsa, bunu da gereken yerde gösterecektir.

İşlemler için bir menümüz ve sağ tarafta işlem tuşlarımız var. Program ilk başladığında, sağ taraftaki bu seçeneklerin bazılarının seçilemez durumda olduğuna dikkat etmişsinizdir. Bu seçenekler, diskete yazı yazmayı ve hatta değiştirmeyi öngörmekteler. Bu fonksiyonları kullanabilmek için, menüde bulunan Write Enable seçeneğini seçmiş olmalıyız. Menü'de bulunan ikinci seçenek ise, programın disket erişiminde karşılaştığı hata mesajlarına aldırmamasını sağlar.

Gelelim, sağ tarafta bulunan seçeneklere: En üst sıradaki ilk iki seçenek, directory'lerde dolaşmanız için kullanışlı olacak. Parent, bir üst directory'ye geçiş için (tabii ki, böyle bir directory mevcut ise), Root ise disketin root directory'sine geçmek için kullanılır. En sağda ise, seçtiğiniz herhangi bir dosyayı ASCII veya HEX olarak görmenizi sağlayacak Show seçeneği bulunuyor. Bu seçeneği kullanınca, ilk olarak seçtiğiniz programı **HEX** olarak mı, yoksa **ASCII** olarak mı görmek istediğiniz soruluyor. HEX'i seçerseniz, yine ASCII karşılıkları gözüküyor. Bunun ardından istediğiniz dosyanın Header'da belirtilen sıra ile mi, yoksa Data block'larında verilen Link'lerle mi okunacağı soruluyor. Dosyanızı artık inceleyebilirsiniz. q tuşu ile buradan çıkmak mümkün.

Bir alttaki seçenek ile, dosyalarınızın bütünlüğünü araştırabilirsiniz. Burada **Deleted,** sadece silinen dosyaları; **Selected,** seçilmiş dosyaları ve AH, disketteki tüm dosyaları aramak için kullanacağınız komutlar. Daha önce çalıştığından emin olduğunuz programlar *"121 file not an object module"* hatası verdiklerinde, bu seçeneklerle sebebini araştırabilirsiniz. Bulunan hatalar, programların yazıldığı pencerede belirtilecektir.

Bir altta bulunan seçeneklerden soldaki ikisi, silinen bir dosyayı yeniden yaratmaya yarar ve **Undelete Files** adını taşır. Yine burada, Selected ile tek bir dosyayı ve Ali ile diskette bulunan tüm silinmiş dosyaları kurtarmak mümkündür. Bunun için tek şart, programın silinen dosyalara ait File Header Block'larını bulabilmesidir. Program daha sonra bu Header'dan aldığı bilgiler doğrultusunda Data Blocklarını bulmaya çalışacaktır. Eğer blocklar herhangi bir nedenle bulunamazsa veya bulunan blocklar başka programlarca kullanmıyorlarsa, Fixdisk bunu size bildirecektir.

Burada bulunan üçüncü seçenek, disketinizde bulunan kayıp Trackleri kurtarabilmek ve/veya incelemek amacıyla kullanılan **Recover Track** seçeneğidir. İlk seçildiğinde, disketinizdeki bozuk track'leri sıralıyacaktır. Disketinizde bozuk Track olmaması sizin incelemenizi etkilemeyecek, sadece bir mesajla bu durum size bildirilecektir. Daha sonra yukarıda istediğiniz track'i seçebileceğiniz bir Requester çıkacaktır. İstediğiniz track'i seçtikten sonra, **Read** ile bu track içindeki blockları görebilirsiniz. Penceredeki **Sec Track** içinde sektör numarasını; **Starting with Block** içindeki ilk dört Long'un içeriğini; **Crc,** fiziksel durumunu ve **Bmap** ise, bloğun dolu olup olmadığını belirtir. En üstte yeni bir track okumak, track'i formatlayarak yazmak veya çıkmak için seçenekler mevcuttur.

Bir altta dosyaları kopyalamak için **Copy** seçeneği bulunuyor. Bu seçenekte de tek veya tüm dosyaları kopyalamak mümkün. Kopyalama yapılırken, Header'daki mi yoksa blocklardaki sıralamanın mı gözönüne alınacağı sorulduktan sonra, kopyalama hedefi istenir. **Validate Disk** seçeneği, zaten kendini açıklıyor.

Daha da altta bulunan **Wipe Files** seçeneği, silinmesi istenen bir dosyayı disketten tümüyle atmak için kullanılır. Bildiğiniz gibi, normal **Delete** komutu dosyayı silerken sadece **Bmap** ve **Directory** yapılarını değiştirir. Dosyanın disket üzerindeki fiziksel varlığına dokunmaz. Programın **Wipe** seçeneği, istenen bir dosyayı tümüyle ortadan kaldıracaktır. **Device Info** seçeneği, disket hakkında size pek de yabancı olmadığınız bir iki bilgi verecektir. **Delete'in** fonksiyonu hakkında şu veya bu şekilde zaten yeteri kadar çok şey duydunuz.

Fixdisk hem programlama tekniği, hem de kullanışlılık açısından örnek bir program. Yapılması istenen işi güvenilir bir şekilde yapıyor. Diğer programlar içerisinde işlevleri en kuvvetli olanı Fixdisk. Programın keşfedebildiğim tek ama büyük eksiği, Harddisk kullanıcılarına hitap etmemesi. Birçok faydasını göreceğinizi umduğum bir program. Şiddetle tavsiye ederim.

Diskcraft:

1986 yılından kalma bu program, türünün ilk örnekleri arasında yer almakta. Zamanında Amiga'nın çok renkliliği programı yazanları büyülemiş olsa gerek ki, programlarının rengarenk olmasına özen göstermişler.

Programın kullanım alanının büyük bir kısmını disketi temsil eden kutucuklar kaplıyor. Ufacık kutucuklar disket üzerindeki blockları temsil etmekte. Bu kutucukların renklerinin işlemlere göre ne anlamlara geldikleri sol alt köşeden okunabilir. Program, sadece disketler üzerinde işlem yapmakta. Tüm fonksiyonları **Disk Operations** ve **Dos Operations** isimli iki menüde toplanmış.

Disk Operations menüsünde ***Dump a Sector*** seçeneği, bir block'un içeriğini görmenizi; ***Check For Errors,*** disket üzerindeki hataları bulmanızı; ***Fix Disk Errors,*** bu hataları gidermenizi sağlayacaktır. Diğer seçenekler açıklama istemiyor.

Dos Operations menüsündeki ***Display***

Allocated Blocks **ve** ***Locate a File*** seçenekleriyle, disket üzerinde dosyaların yerlerini **inceleyebilir;** ***Check Dos Structure*** seçeneğiyle Dos hatalarını bulabilir; *Recover* ***Lost Data*** **ve** ***Repair Dos Structure*** seçenekleriyle hataları tamir etmeyi deneyebilirsiniz.

Seçeneklerinin bolluğuyla dikkati çekmesine rağmen, bu seçeneklerin gösterdiği zayıf performans ile çabucak unutulacak bir program. Her zaman kullanışlı ve yararlı olmamasına karşın, arada sırada işinizi görme ihtimali olan bir program.

Bu yukarıda saydığım programların hepsi disket tamiri için özelleşmiş fonksiyonlara sahip programlar. Genel adları disket monitörleri olan bazı programların belirli fonksiyonları, özellikle bazı sorunlarımızı çözmemize yardımcı olacaklardır. Bu sorunların başında, viriislerce katledilen dosyalarımızı kısmen de olsa kurtarma yolları geliyor. Mucizeler yaratmamıza tabii ki imkan yok. Ancak Lamer Exterminator başta olmak üzere bazı virüsler, disket üzerinde rasgele buldukları Data Block'larını formatlamaktadır. Sonuç, bu dosyanın işletimi sırasında ortaya çıkan bir Read/Write Hatası. Eğer kaybolan bloktaki orjinal Next Blok ve Parent Block bilgileri ile Checksum'u düzeltirsek, 488 byte'ını kaybetmiş olmakla beraber dosyayı kurtarabiliriz. Özellikle resim dosyalarında başarı oranı çok yüksektir. Bunların yanında Dos üzerinde yapmak istediğimiz değişiklikler ve beraberinde getirdiği sorunlar için, bu programlar yardımcı olacaktır. Son olarak ise, tüm burada anlatılan yapıları görmek ve incelemek hatta oynamak isteyen arkadaşlar için vazgeçilmez bir yardımcı olacaklardır.

Disk Monitor Proffesional:

Belki kullanması en kolay olan program ya da en havalısı değil. Ancak disket işlemleri üzerinde üzerine başka program tanımıyorum. Bu mükemmel programın detaylı açıklaması daha önceden yapılmıştı. Detaylara girmeden bazı özelliklerini hatırlatmak istiyorum. Block üzerindeki her türlü oynama için bu program ideal. Sadece Hex olarak değil, assembler dilinde program olarak bile değişiklik yapmak mümkün. Programın bir menüsü, olduğu gibi Checksumlara ayrılmış durumda. Utilities kısmında ise, hata arama fonksiyonlarından silinmiş programları kurtarmaya kadar birçok özellik mevcut. Program işlemlerini disketler veya Harddiskler üzerinde yapabiliyor. Bu konuda en az sorun çıkaran programların da başında geliyor.

Diskmonitor Proffesional, disket üzerinde genel olarak özelleşmiş bir program. Bir monitor ile yapılabileceklerin hepsini hatta fazlasını yapmak mümkün. Ancak tamir konusunda özelleşmiş programlarla yarışamayacağı da açık.

Workshop

Sevimli ve kullanışlı bir program, Workshop. Blocklar üzerinde Hex ve ASCII değiştirmelere izin veren basit ama kullanımı rahat bir program. Harddiskleri de inceleme olanağı tanıyor; ancak konu ile ilgili menünün sadece 4 boşluğu olduğundan, kayıp sürücülerle karşılaşılabiliyor. her blok hakkında ayrıntılı bilgi verebilen bir program olması, konu ile ilgilenenlerin hoşuna gidecektir.

Sectorama:

Sizi bilmem, ancak ben CLI'dan parametre ile çağrılan programlardan aynı ekranda birkaç laftan fazla bir şey beklemiyorum (Disk Salvage veya DiskDoctor gibi). Bu önyargıyı kaybetmenin en iyi yolu, Sectorama kullanmak. Programa CLI'dan incelenmesi istenen sürücünün adı ile giriliyor.

Sectorama DF0:

gibi. Program, temel olarak bir disket editörü. Ancak çok kaliteli programlanmış ve oldukça kullanışlı. Tüm block'u görüntülemek için interlace'den bir ekran açılmış. Renk seçimi, titremeyi oldukça kabul edilir bir boyuta düşürmüş. ASCII ve Hex editlerinin yanında,

Checksum hesapları ve tamir olanakları sunan bir program. Yine ilişkili bloklar arasında tek tuşla hareket edilmesi, kullanımı ve araştırmayı basitleştiriyor. Her türlü bilginin daimi olarak göz önünde olması, yine programı anlaşılır kılıyor. Programın herhangi bir medya kısıtlaması yok. Harddisklerle de disketler olduğu kadar iyi anlaşıyor.

Diskx

Diskx, size tanıtmak istediğim son programcık. Adından anlaşıldığı üzere Steve Tibbet'in bir programı (Adam her nedense X'lere bayılıyor). Bu program, tanıtılanların en basit editleme ve tamir özelliklerine sahip. Ancak hepsi içinde, gerçekten en eğitici olanı. Her block'u ayrıntılı bir şekilde yorumluyor ve görüntülüyor. Değişiklik ve tamir ihtiyaçları için daha etkili bir program bulmanız gerekecek; ama disketlerinizi ve yapılarını tanımak istiyorsanız, en akıllıca seçim Diskx olacaktır. Menüleri fazlaca kendilerini açıklayan bu programı kurcalama zevkini size bırakıyorum. Fazla gelişmiş olmasa da, güvenilir kayıt ve atlama fonksiyonlarını takdir etmeden geçmek istemiyorum.

Yazımızın sonlarında, size belki de en çok kullanılan programların başında olan Xcopy hakkında bir iki bilgi vermek istiyorum. Xcopy, disket kopyalamak için yazılmış programların en etkililerinden biridir. Gittikçe disket kopyalamada bir standart haline gelmiştir. Xcopy, birkaç değişik kopyalama yapmaktadır. DOScopy, sistemin kendi kopyalama şeklinin aynısıdır. Workbench'te bulunan Diskcopy ile, pratikte aynı işlevi görür. Doscopy+ ise yine DOS sistemini kullanan, ancak kopyalama yaparken daha az hafıza harcayan geliştirilmiş bir kopyalamadır. BAM copy'den daha önce bahsetmiştim. Gelelim meşhur NibbleCopy'ye. Bu kopyalama diskette belirli bir track ve sector düzenlemesinde beklediği bilgiyi aynen bir ikinci diskete aktarır. Bu kopyalama, genelde DOS formatını tam olarak kullanmayan programları kopyalarken kullanılır. Disketteki bilgilerin, Amiga'nın sistemine uygun olup olmadığı kontrol edilmez; bunun sonucu olarak hiç hata mesajı verilmez. Bu, disketin temiz olduğu anlamına gelmez. Diyelim, bir diskette Lamer virüsü zarar vermiş olsun ve siz bu disketi kopyalamak istiyorsunuz. DOS copy sırasında zarar verilen yerde kırmızı 6 sayısını göreceksiniz. Bu hata, kopyalanan track içinde normal block düzenlemesine uymayan bir block var demektir (Bu hatanın kaynağı herzaman virüs değildir !!!). Ne var ki, bu track de kopyalanacaktır, sadece kopyalanan track'in standarda uymadığı bildirilmekte. Şimdi aynı disketi Nibblecopy ile kopyalamayı deneyelim. Sonuç aynı olacaktır. Checkdisk seçeneği ile disketleri kontrol ederseniz, her iki diskette de aynı hatanın mevcut olduğunu göreceksiniz. Gerçek bir hata ise, 8'dir. Verify Error denen bu hata, verilerin aynısının ikinci diskete kopyalanamaması durumunda ortaya çıkar. Gönelde diskette fiziksel bir hata sonucudur. Bu durumda, çok meraklı olan arkadaşlar, uğraşarak disketin BAM'ını değiştirebilir ve bu disketin sorun çıkaran block'larını dolu gibi gösterip bu disketten yararlanabilirler. Ne var ki Bootblock giderse, o disketi sadece özel format atarak oyun kaydeden oyunlarda Save disketi olarak kullanabilir veya içini açıp süs diye odanıza asabilirsiniz.

Son olarak, disketlerinizin yapısı ile oynarken dikkatli olun, sonra "Gettiii güzelim disketim" diye ağlamayın. Umarım bu yazı sizi biraz aydınlatmıştır. Benim tek derdim şu yazıyı yazabilmek için katlettiğim disketlerime neler olacak. Hoşçakalın...

AMİGA SALATAS

TUNÇ DİNDAŞ

Selam oyun ustaları. İşte yine beraberiz. Hem de ne cheat ve ipuçları ile. Bu ay çok iyi çalıştınız. Birçok arkadaş en son cheat ve ipuçlarını bulup bize yollamış. Bu ay o kadar çok mektup geldi ki, hepsini bu sayıda yayınlayamıyoruz. Kalanı gelecek sayıda. Önce ben bulduğum ipuçlarını vereyim. Hep okur mektuplarını basacak halimiz yok, değil mi?

♦ ROBOTICS LIFE:

Geçen aylarda açıkladığım bu oyunun kodlarını kimse göndermedi. Bu oyunu MOVEM adı altında da bulabilirsiniz. İşte kademe kodlan.

02: NHFSTJLL 03: IJGGFDSG 04: AKJSWEZE
05: ADDSFWWW 06: UTRQKLKK 07: LPAPWIEW
08: ZTTRDGES 09: LKLSDGET 10: PLPLPWZZ
11: LKSFDREE 12: OARSEZZE 13: IWEGOGHS
14: LHSVXVCO 15: LKJHJEZT 16: IIIEUWDD
17: LLKASHBC 18: CCDFFEJF 19: JJASDTES

♦ REVELATION:

Bu oyunun passwordlarını da yazmadan geçmek olmaz....

10: SIRENS 20: LOADER 30: PLAYER 40: RESULT
50: DOLLAR 60: CHANGE 70: FINGER

♦ TOKI

Oyunun açılış demosunda, hani şu güzel hanımı kaçıran el sahnesinde 'ESC tuşuna basıp 'POORTOKT yazarsanız, oyunu sonsuz hakla bitirebilirsiniz, ama ???!

Bu arada bir hatırlatma yapalım. Mektuplarınız sırası ile yazılıp okunuyor. Eğer bu ay mektubunuz çıkmazsa gelecek ay kesin çıkar. İşte mektuplar.

Bu köşenin MEGA okuru LEVENT YURGA, yine İzmir'den bize bir sürü tiyo göndermiş. Maşallah o tiyoların hepsini basarsam bütün dergi dolar; onun için bazıları bu sayıda ötekiler gelecek sayıda. Ve lütfen ADVENTURE tipslerini ADVENTURE YARDIM köşesine. Please! Ayrıca büyük bir olasılıkla bu yazıları okurken benden gelen MEGA bir paket ile şoka gireceğine eminim. Acaba içinde hangi oyunları bulacaksın?

♦ CHIPS CHALLENGE:

Oyunun bazı code'larına hayır demezsiniz heralde. Sağolsun LEVENT!

107: ECRE Balls O Fire
108: LIOC Block Out
109: KZQR Torture Chamber
110: XBAO Chiller
111: KRQJ Time Lapse
112: NJLA Fortune Favoursthe
113: PTAS Open Question
114: JWNL Deception
115: EGRW Oversea Delivery
116: HXMF Block Buster II
117: FPZT The Marsh
118: OSCW Miss Drection
119: PHTY Slide Step
120: FLXP Alphabet Soup
121: BPYS Perfect Match
122: SJUM Totally Fair
123: YKZE The Prisoner
125: MYRT Mixed Nuts
126: QRLD Block N Roll
127: JMWZ Skelzie
128: FTLA All full
129: HEAN Lobster Trap
130: XHIZ Ice Cube
131: FIRD Totally Unfair
132: ZYFA Mix Up
133:TIGG Blobdance
134: XPPH Pain
135: LYWO Trust Me
136: LUZL Double Maze
137: HPPX Goldkey
138: LUJT Patial Post
139: VLHH Yorkhouse
140: SJUK Ice Death
141: MCJE Underground
142: UCRY Pentagram
143: OKOR Stripes
144: GVXQ Fireflies

♦ ELVIRA:

Dergimiz okurlarından ORHAN DAĞISTANLI, bize İzmir'den ELVIRA ile ilgili profesyonel bir tiyo göndermiş. Teşekkür eder bu tarz ipuçlarının devamını dilerim.

Oyunun durumunu save yaptığınız file'in editine girdiğinizde (File'lan hex olarak gösterebilen bir editör bulmanız gerekiyor; SMART DISK gibi) Hex 5010 byte ileride (daha önce veya ileride olabilir) oyunun skor bilgilerini bulacaksınız. Bunlar iki byte uzunlukta, integer sayılar ve oyundaki gibi yanyana durmaktalar: STR, RES, DEX, SKI, INT, LİF, EXP.

Şimdi bu değerlere şu sayılan set edin (Hex olarak): STR: 00FF, RES: 0020, DEX: 0050, SKI: 0032, INT: 03E7, LİF: 0063, EXP: aynı.

Bu değişikliklerden sonra oyunu RESTORE edin. Artık önünüze çıkan her nesneyi alabilirsiniz, çünkü yorulmak nedir.bilmeyeceksiniz. Kötü yaratıkları tek darbede öldüreceksiniz. Yediğiniz darbelerse çok az zarar verecek. Yine de çok kötü oynayıp hayatınızı azaltırsanız, aynı işlemi tekrarlayabilirsiniz.

♦ IK+:

İstanbul'dan HAKKI YEMENİCİLER, bize birçok tiyo göndermiş. Teşekkürler. Eğer bir karate ustası değilseniz, düştüğünüzde Space'e basın.

♦ RTYPE:

Oyun için ölümsüzlük cheat'i: Adınızı 'SUMİTA.' olarak girin. Sakın noktayı unutmayın.

♦ DEFENDER OF THE CROWN:

İkinci disk boot ederken 'K' tuşuna basın ve çok iyi şövalyelerle dolu bir ordunuz olsun.

+ ABP:

Adınızı 'MAY' olarak girin. Hadi iyisiniz kolay gelsin bakalım.

♦ GODS:

Silahlar hakkında biraz bilginiz olsun:

TÜR	FİYAT	GÜÇ	DUVAR DURUYOR	YARATIK DURUYOR
Knife	2500	1	-> evet	-> evet
Fireball	12500	5	-> evet	-> evet
Hunter	15000	5	-> hayır	-> evet
M. Axe	15000	3	-> evet	-> evet
Spear	17500	6	-> evet	-> hayır
TimeBomb	20000	20	-> evet	-> hayır
L. Bolt	30000	25	-> evet	-> hayır

♦ TOM & JERRY:

İstanbul'dan SONER YORGUN, bize tiyolar göndermiş. Thanx. Yine bekleriz ben buradayım (Son günlerde bu laf çok

moda oldu bende yazayım dedim). Bölüm bitirmeye yarayan kapıdan içeriye girdiğinizde, bir bonus round'dan geçildiğini biliyorsunuz. Burayı geçip ikinci bölümün kapısında belirince hemen geri kapıdan içeriye girin. Ve yine bonus round'dasınız. Böylece daha çok zaman kazanabilirsiniz.

♦ *NORTH & SOUTH:*

Oyunda avantajlı olmak için güneyi (mavileri) seçin, çünkü oyuna hem daha fazla adamla başlarsınız, hem de güney para yönünden çok zengin olduğundan devamlı size adam gelir.

Bu arada bize P.P. HAMMER kodları gönderen MURAT DİKENER ve DOĞAN ÖZDAMAR biraz geç kaldı. Geçen sayımızda bütün kodlan yayınladık. Ama yeni mektuplarını bekliyorum. Ve OPERATION STEALH hakkında soru soran DOĞAN ÖZDAMAR sorusunun cevabını yakında burada görebilir. Selamlar ve mektuba devam!

+ *TURRICAN II:*

İzmir'den KIVANÇ PAPUR, bize TURRICAN II['nin cheat modunu göndermiş, işte cheat modu. Bundan sonra TURRICAN II'yi bitiremedim diyen çıkmaz herhalde.

Trainer olmayan versiyonda açılış ekranında space tuşuna basarak müziklerin seçildiği ekrana girin. Bundan sonra sırası ile yavaş olarak 1, 4 ve 2 tuşlarına basın, sonra iki kez 'ESC tuşuna basarak buradan çılan; artık sonsuz hak ve smart bombanız var. Kolay gelsin.

♦ *KILLING CLOUD:*

Muğla'dan okurum EGE TERZİBAŞIOĞLU bize, KILLING CLOUD hakkında birçok tiyo ve level kodu göndermiş. İşte tiyolar. Biliyorsunuz bu oyunda 10 net ve pup, oyunu bitirmek için yetersiz. Çünkü bölüm geçtikçe bu sayı artmıyor. Ama bu şifrelerle her level'a 35'er net ve pup'la başlayabilirsiniz.

LEVFX	CODE	LEVEL	CODE	LEVEL	CODE
1:	.....	2:	A00FG7ER	3:	2008GCE7
4:	Q006G6EB	5:	3003GWET	6:	X001G4EP
7:	400OGXE1	8:	W00LG3EC	9:	600JGQE9
10:	C00NG2EI				

(Tunç'un notu: Yazınız biraz garip geldi. Yukarıdaki 'G' harfleri altı olabilir. Bu arada bütün okurlara not: Eğer bu tarz kodları printer'dan çıktı halinde ya da düzgün yazınızla yollayabilirseniz çok mutlu olacağım.)

Oyunda suçluyu yakalamak için şu stratejiyi uygulayın: Haritaya nets ve pup'ları yerleştirin. Nets ve puplar radarda görünür. Buna göre nets'lere gidin. Çok alçaktan ve yavaşça bir netin tam üzerinden geçerseniz 'NET ATTACHED' mesajını alırsınız. En fazla bir seferde 3 net taşıyabilirsiniz. N tuşu ile bu silahı seçersiniz. Suçluya yaklaşınca silah kilitlenir (Yeşil halka). O zaman sol mouse tuşu ile ateş ederseniz büyük ihtimalle ağ suçluyu yakalar ve yere indirir. Vakit kaybetmeden yere inin ve 'E' ile motoru kapatın. 'L' ile araçtan çıkıp yayan ilerleyin. ('V' ve 'B' ile) Suçlunun yanına gidince 'S' ile onu tutuklayın (ARREST). O zaman bir pup otomatikman gelir. Suçluyu alır ve bir police station'a götürür. 'Suçlunun adı in safety' mesajını aldıktan sonra bir police station'a gidin, 'L' ile araçtan inin ve 'T' ile görevi bitirin. Sorgulamada basarılar.

♦ *WINGS OF FURY:*

Bu savaş oyununda, uçak kaldırıldıktan sonra uçuç esnasında oyunu dondurmadan 'COLIN WAS HERE' yazılınca, altta bir yazı çıkıyor. Ve 'C-N-A' tuşları ve bazı başka tuşlar yardımı ile sonsuz hak, ateş gibi özelliklere sahip olabilirsiniz. Yukarıdaki yazıyı yazarken boşlukları unutmayın. Bu cheat için CENGİZ ILERLER'e teşekkür ederim. Yakında cevaplar geliyor.

Bu ay da bana yardımlarını esirgemeyen TST'den Hasan 'BEYAZ' Beydağı'na, OBITUARY'e ve HÜSEYİN YEŞİLBAŞ'a teşekkür ederim. Gelecek ay yepyeni cheatleri sadece burada bulabilirsiniz. Unutmayın 'BEN' sadece AMIGA DÜNYASI'ndayım. Mektuplarınız için teşekkürler.

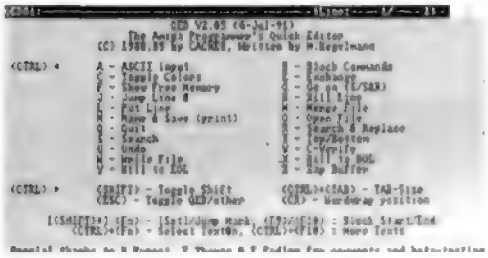
YENİ BİR UTILITY PAKETİ

O. MİTHAT OLUT

Bu ay, CACHET firmasının ürünü ve en çok kullanılan utility olan X-Copy Professional' in 5.0 versiyonunu, daha doğrusu sadece bir programı değil, bir disket dolum programın nasıl kullanıldığını göreceğiz. Cachet yine yapacağını yaptı ve Amiga kullanıcıları arasında efsaneleşen programlardan biri olan X-Copy'nin yanına bir sürü yardımcı program ekleyerek disket kopyalamaktan harddisk backup' ına kadar her türlü kopyayı yapabilen bir program seti yarattı. İşte bu disketin içinde bulunan programlar sırasıyla: QD, X-Lent, X-CopyPro, SetUpPro, X-Press ve X-It

QD:

Esas adı "The Amiga Programmer's Quick Editor" (QED V2.05) olan program, oldukça kullanışlı. Adından da anlaşıldığı gibi bir editör olan QD'ü, M.Kegelmann yazmış. Kullanımının Cygnus Editor'den daha zor olmasının nedeni, pull-down menülerle değil çeşitli tuş kombinasyonlarıyla kullanılmasından kaynaklanıyor. Bu tuşların karşılıkları şunlar:



Control + A - Ascii input: Eğer klavyede kullanmak istediğiniz ama yerini bulamadığınız semboller, şekiller veya özel harfler varsa, bu seçeneği kullanın. Ekranın sol üst köşesinde ASCII değer girmenizi isteyen bir pencere açılacaktır. Verdiğiniz değere karşılık gelen sayı, harf veya şekil kursorunuzun bulunduğu yere basılacaktır.
Control + **B** - Block commands: Yazı bloklarının üstünde işlem yapmanızı sağlar.
Control + C - Toggle colors: Ekranın renklerini değiştirir. Program yüklendiğinde, gri zemin üzerine siyah karakterle yazacak şekilde programlanmıştır. Bu renkleri mavi üzerine beyazla yazılacak şekilde değiştirebilirsiniz.
Control + **E** - Exchange: Yanyana bulunan iki karakterin yerlerini değiştirir.
Control + **F** - Show free memory: Kullanılabilecek olan boş hafıza miktarını gösterir.
Control + **J** - Jump line #: Sol üst köşede açılacak olan kutuya girdiğiniz satır numarasına atlar.
Control + **K** - Kill line: Kursoron bulunduğu satırı siler.
Control + **L** - Put line: Kursorun bulunduğu yere bir satır ekler.
Control + **M** - Merge file: Açılan pencereden seçeceğiniz dosyayı üstünde çalıştığınız dosyayla birleştirir.
Control + **N** - Name & Save: Bir dosyaya isim vererek kaydetmenize yarar.
Control + **O** - Open file: İsmini vereceğiniz dosyayı yüklemeye yarar. Eğer bir dosya açıksa kapatılacağından dolayı, emin olup olmadığınızı sorar.
Control + **Q** - Quit: Programdan çıkmaya yarar.
Control + **R** - Search & Replace: Verdiğiniz kelimeyi arayıp öbürüyle değiştirmeye yarar.
Control + **S** - Search: Bir kelimenin yerini bulmanıza yarar.
Control + **T** - Top/Bottom: Çalıştığınız dosyanın en üstüne veya en altına gitmenize yarar.
Control + U - Undo: Son yaptığınız işlemi iptal eder.
Control + **W** - Write file: Dosyanızı kaydetmeye yarar.
Control + X - Kill to BOL: Kursorun bulunduğu yerden satırın başına kadar olan alanı siler.
Control + **Y** - Kill to EOL: Kursorun bulunduğu yerden satır sonuna kadar olan alanı siler.
Control + **Z** - Zap buffer: Yüklenmiş olan dosyayı hafızadan siler ve çalışma alanını boşaltır. Undo'yla geri alınamaz.
Control + Shift - Toggle shift: Kursorun bulunduğu yerdeki karakteri büyük harfse küçük, küçük harfse büyük harf haline getirir.
Control + **Tab** - Tab size: Tab sayısını değiştirmeye yarar.
Shift + **Fn:** Shift tuşuyla beraber herhangi bir fonksiyon tuşuna basıldığında, kursorun bulunduğu yer işaretlenir. Bundan sonra o fonksiyon tuşuna basılırsa oraya atlanır. F9 ve F10 tuşlarıyla blokların başlama ve bitiş yerleri saptanır.
Control + **Fn** - Select text #: Açtığımız editör pencereleri arasındaki geçişi sağlar.
Control + **F10** - More texts: Editör penceresi açmaya yarar.

X-Lent:

İşte çok kullanışlı bir program daha. Sanki biraz Diskmaster'ı andırıyor. Yapılan işlemlerin hepsi üst menüde bildiriliyor. Seçenekleri ise:
Kopier : Seçilen dosyaları kopyalamaya yarar. (COPY)
Versch.: Seçilen dosyaları kopyalarken kaynak disketinden siler. (MOVE)
Löschen: Dosyaları silmeye yarar. (DELETE)
Umben.: Dosyaların adlarını değiştirmeye yarar. (RENAME)

ErzVerz: Seçtiğiniz disketin içinde vereceğiniz adla bir directory açar. (MAKEDIR)
Aile: Dosyaların hepsini birden seçmeye yarar. (ALL)
Keine: Seçilmiş olan dosyaların hepsini birden seçim dışı bırakmaya yarar. (CLEAR)
Zurück: Bir önceki direetory'e gitmeye yarar. (PARENT)
Standart seçeneklerden başka D-Opus gibi içinden bazı programları da çalıştırabiliyor.
QD Editor: Editörü çağırır.
Lharc -I: \
Arşivleme veya sıkıştırma için kullanılan programları çağırır. Sorun çıkmaması için hu programlar disketin directory'sinde mevcuttur.
Zoo -1: /
Run: Seçilen programları çalıştırmaya yarar.
Con Run: Seçilen programı ayrı bir window açarak çalıştırır.
Programcı pulldown menüleri de unutmamış:
XLent:
***Beenden*:** Programdan çıkmaya yarar.
Schlafen: Programdan çıkıp, CLI ekranında pencere haline gelir. Üstüne klikleyerek yeniden programa girebilirsiniz.
Optionnen:
Schutz lösen: Ayarlanan şablona göre protect flaglarını değiştirir.
Überschreiben: Üstüne yazmayı ayarlar.
Überspringen: Yeniden yazmayı açar.
KeinPrüfen: Pencereler arası kopya yapmayı açar.
Default Hex: Hex sisteme göre okuma ayarlaması
Doppel Anzeigen: Çift klikle İlle hakkında bilgi alınması sağlar.
Verschiedenes:
Selektieren **:** \
Desektieren : > Seçilen dosyalar hakkında bilgi
Bytes **:** /
Suchen... : Dosyanın içeriğini görmeye yarar.
Finden... : Seçilen directory'ler içinde aradığınız dosyayı bulmaya yarar.

Kommentar: Bir dosyaya comment yazmaya yarar.
Schützen : Dosyaların protect flag Merini ayarlar.
Verz.drucken: Dosyaları printer'dan bastırmaya yarar.
Info: Disket hakkında bilgi verir.
Speicher: Boş hafıza miktarını gösterir.
Anzeige:
Datum : Dosyaların yazıldığı zamanı gösterir.
Flaggen: Dosyaların yanında protect flaglarını da gösterir.
Keine : Sadece dosyaları ve uzunluklarını gösterir.
Revers : Ters çevirir.
LesenundSortieren: Dosyalan okur ve sıralar.
Konfiguration:
CustomGadgetdefinieren: Bu seçeneği seçip,ekranın aşağısında kalan kutulara kliklerseniz, tıpkı D-Opus'taki gibi kutulara atamalar yapabilirsiniz. Çıkan kutuların ilkine kutuya vereceğiniz adı, ötekine ise yükleyeceği programın adını yazarsınız.
Konfiguration speichern: Programın bir dahaki yüklenişinde ayarladığınız gibi açılması için konfigürasyon dosyasını kaydetmenize yarar.

Bu program hem Diskmaster'ın, hem de D-Opus'un yerine geçtiğinden bunu kullanmanızı tavsiye ederim.

X-COPY PROFESSIONAL:

Sonunda sıra efsanevi programa geldi. X-Copy'nin temel özellikleri hala değişmemiş. Yalnız bazı eklemeler yapılmış. Program yüklendiğinde gözümüze çarpan ilk şey, versiyonunun 5.0 olması. Kopyalamalar için sıfır ile seksenbirinci track'ler arasını kullanıyor. Sağ tuş ile mouse kilitleme özelliği bu versiyonda da var. Ama kilitleme yapıldığında pointer pembe olmakta. Verify hatalarında ise tekrar denenip denenmeyeceğini soruyor. Şimdi sırasıyla seçenekleri inceliydim.

COPY:

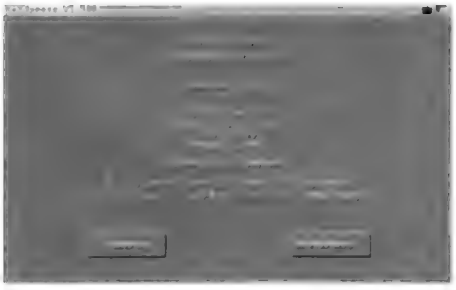
Doscopy	Bu kopyalarda pek fazla bir değişiklik olmamış.
Doscopy+	Amiga-DOS disketleri için Doscopy+, başka
Bamcopy+	formattaki disketler içinse Nibble kullanın.
Nibble	Bamcopy+ kullanırken disketiniz formatlı olursa daha iyi olur.

TOOLS:
Optimize: Disketlerinizin daha hızlı olması için bunu kullanabilirsiniz. Bir programla ilgili dosyaları arka arkaya koyacağı için zaman kazanırsınız.
Format: Disketlerinizi formatlamak için bu seçeneği kullanın.
QFormat: Normal formattan tek farkı, sadece boot'u ve root'u formatlamasıdır. Bununla sadece daha önceden Amiga-DOS ile kullandığınız disketleri formatlayın.
Loeschen: Disketin formatını bozarak hiç kullanılmamış gibi yapar. Program silmek için çok ideal.
Speedchk: Drive'a hız testi yapar. [Bu arada içindeki disketin formatını bozduğundan, gereksiz bir disket kullanın.]
Install: Bootblock'a anti-virus boot koyar.
Killsys: Hafızadaki diğer programları kapatarak ve hafızayı boşaltır.
START: Seçilen işleme başlamak için kullanılır.
NOCHMAL: Ram ile kopya yapıyorsanız, kopyalama işlemini tekrarlamaya yarar.
STOP: İşlemi durdurmaya yarar.
DISKINFO: Disket hakkında bilgi verir.
DIRECTORY: Disketin içinde bulunan programları ve uzunluklarını gösterir.
CHECKDISK: Disketi kontrolden geçirir.
DEFAULT: Programın ayarlarını açılış durumuna getirir.
SETUPPRO:
X-Copy'i yükler ama ayarlamalarınızı yapıp, sol üst köşeye klikleyerek çıkmanızı bekler. Çıktıktan sonra konfigürasyon dosyasını disklere kaydeder.

X-PRESS:

Bu programı ilk gördüğümde pek sevmemiştim. Ama şimdi çok yanlış davrandığımı anladım. Gayet kullanışlı ve kolay bir harddisk back-up programı. Eğer gerekli yerleri değiştirirseniz, disket back-up'ı olarak da kullanabilirsiniz. Sağ butonu klikleyince sadece üç seçenek çıkıyor. Bunlar programı yapan hakkında bilgi almaya, konfigürasyonu kaydetmeye ve programdan çıkmaya yarıyor. Asıl programa ekranın alt tarafında kalan iki kutudan birini seçerek giriliyor. Yani:

Sicherung: Bu seçenek, back-up almaya yarıyor. İlk olarak bir parametre ekranıyla karşılaşıyoruz.
Pfad für sicherung: Yandaki kutuya back-up'ı alınacak olan drive adı yazılıyor.
Erstes Laufwerk: Buraya back-up'ın ilk yazılacağı drive adı yazılır.
Zweites Laufwerk: Back-up için kullanılacak ikinci drive adı buraya yazılır. Ama boş da bırakabilirsiniz.
Beep & Flash: Uyan sinyalinin türünü buradan seçebilirsiniz.
Protokoll für sicherung: Back-up tipi
Verify: Yazarken kontrol etme seçimi
Archive flag setzen: Arşiv flaglarını ayarlamaya yarar.
Weiter: Programa buradan giriliyor. Kısa bir süre dosya sayımını bekliyoruz ve esas ekran açılıyor.
Zurück: Parametre ekranından ilk açılış ekranına dönmeye yarar.



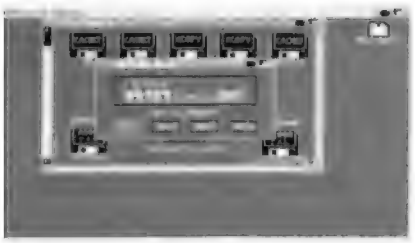
Esas programa girince dosyaların listelenmiş olduğunu göreceksiniz. Buradan istediklerinizi seçip, **Fertig'e** basarak kopyanızı alabilirsiniz. **Wurzel** seçeneği, direk olarak root directory'e geçmenizi, **Zurück** ise bir öncekine geçmenize yarar.

Eğer ana ekrandan **Wiederherst'i** seçerseniz, harddiskinizi önceden almış olduğunuz kopyaya göre düzenleyebilirsiniz. Bütün parametreler aynı olduğundan yeniden yazmayacağım.

X-it:

Bu program, seçtiğiniz drive'a özel X-Copy boot'u koyar. Çalıştırmak için büyük dikdörtgeni klikleyin.

Çyclone/Cyclone2000:
İşte Cachet'in yeni bombaları. Eski Cyclone'u geliştirip, artık her türlü programı kopyalar hale getirmişler. Başlangıç track'leri aşağı ve yukarı oklanyla, bitiş track'leri ise sağ ve sol oklarıyla ayarlanıyor. Cyclone, Amiga 500 ve 1000 modellerinde DF1: ile bilgisayar arasına bir ek parça takılarak kullanılıyor. Kopyalamayı ise sadece DF0:'dan DF1:'e doğru yapabiliyoruz. Aynı disket-te bulunan Cyclone2000 adlı program ise, Amiga 2000 ile df2: arasına bağlanan parçayla beraber kullanılabiliyor. Tabii ki kopyalama yine aynı şekilde iç drive'dan dışa doğru yapılabiliyor.



Bu programların tek farkı, sadece drive numaralarında. Öbür özellikleri ise aynı. Üç kopyalama, iki utility moduna sahipler. Kopyaların isimleri, **Standard Nibble Mode, Deep Nibble Mode, APWM Deep Nibble Mode.** Bunlardan hangi program için hangisinin kullanılması gerektiğini en iyi deneme yoluyla bulabilirsiniz. **Drive Speed Check** drive'ın hızını ölçer. **Wipe Disk** ise disketi siler. Bütün işlemlere Return tuşuyla başlayabilirsiniz. [Kopyalama sırasında epeyce boş vaktiniz olacak. Bu yüzden scrolltext'i mutlaka okuyun.]

Bu disketin en çok kullanılan programlan bir araya toplaması çok büyük bir kolaylık. Herhalde ençok kullandığınız disketlerden biri olacaktır. Tekrar başka bir yazıda buluşana kadar hoşçakalın derken, yardımlarından dolayı Ümit Kadaifçi'ye çok teşekkür ederim..

HARDWARE DERSANESİ

Doğan TÜRKÜLER

En sonunda bu yaz da sona erdi. Zaten yazlan hiç sevmem. İşin gücün yokmuş gibi git denize gir, denizden çık güneşlen, dikkatsizce güneşlenip güneş yanıklarıyla uğraş, akşamları kumsalda yakılan ateşin etrafında toplanıp gitar eşliğinde şarkılar söyle, vepyeni arkadaşlıklar kurup bütün hepsinin isimlerini aklında tutmaya çalış. UfffU! Bir de işin yolculuk kısmı var. Motorsikletin arkasını eşyayla yükle, sonra karşıdan esen meltemin ılıklığında, dağ yollarında dolaş, uçurumların yanından geçerken dağ keçilerini selamla, mis kokulu çamlar arasından çoşarcasına akan buz gibi kaynak sularını içip hayatına on yıl daha eklemenin zevkini yaşa, Gökova'nın beton değmemiş bakir koylarında yüzmenin ve dalmanın tadını çıkar vs... Tanrım! işte ben bunların hepsinden nefret ediyorum. İyi ki okullar açıldı. Ne kadar mutluyum. Ayrıca sonbahar geldi. Ben sonbaharı çok severim. İnsan oturup evine kapanır, ders çalışır, dergiye yazı yetiştirir. Zaten ben dergiyi de çok seviyorum. Hayır efendim! bugün yalan moda değil. Zaten ben hayatımda hiç yalan söylemedim! Bunların tatile çıkamamamla da hiç bir alakası yok. Mahmure Abla kafama disket fırlatacağına Kommodor Abiye söyle de projelerimi herkese açıklamasın. Niye el kol işaretleri yapıyorsunuz ya! Nee yayına mı girdik. Bütün bunlar çıktı mı yani şimdi. Aman Tanrım rezalet, yayıncılık fiyaskosuü!

Evet yukarıdaki paragrafta da açıklamaya çalıştığım gibi, bu ay sizlere external bir disk driver) Amiga'ya nasıl uyarlayacağınızı açıklayacağız. Ayrıca Amiga'nın Hardware'ini öğretmeye yönelik yazımızda devam ediyor. Lütfen bu sayfamızı okuyunuz. Çünkü bir bilgisayarı en iyi şekilde kullanmanın yolu, onun iç yapısını bilmekten geçer.

EXTERNAL BİR DISK DRIVE AMİGA'YA NASIL BAĞLANIR ?

Amiga'da tek bir disk drive ile çalışmak, birçok zorluğu da yanında getirmektedir. Örneğin Workbench disketinden bir başka disketteki bir programı çağırdığımızı varsayalım. Eğer program sorunlu bir programsa, habire Workbench disketiyle programın bulunduğu disketi değiştirmek zorunda kalacaksınız. Bunun yanında bazı programlar iki, üç disketten oluşmaktadır (ProPage gibi). Bu gibi programlan tek disk drive üzerinden çalıştırmak kabir azabı gibi birşeydir. Fakat ikinci bir drive almak, düşüncesi başka düşünceleri de yanında getiriyor: Acaba dışardan bir tane satın mı alsam, yoksa kendi drive'ımı kendim mi yapsam? Normal bir iki yüzlü 3.5 inch drive'ın fiyatının orijinal A1010 drive'ına göre daha ucuz olması, benim için büyük bir avantaj değil mi?

NEC FD1035 veya FD1036 tipi bir 3.5 drive'ın standart 34 pinli konnektörü, aşağıdaki düzen yardımıyla Amiga'ya çok rahat bir şekilde uyum sağlamaktadır. FD1035 tipinde bir drive'ı Amiga'ya bağlamak için yapmanız gereken, motor flipflop'unu devreye sokmaktır. Şema bunun nasıl yapılacağını göstermektedir.

Devrede Amiga'nın disk Drive portundan çıkan 21 no'lu uç SEL1 yani "select 1" dir. Bu uç, external drive'ı Amiga'ya DF1: olarak tanıtır. Eğer 21 yerine 9 no'lu ucu (SEL2) bu hatta bağlarsanız, drive DF2: olarak tanınır. Şemada Fİ Data flipflop; Nl, N2 ise iki girişli NAND kapılandır. (Bkz. ŞEMA 1)

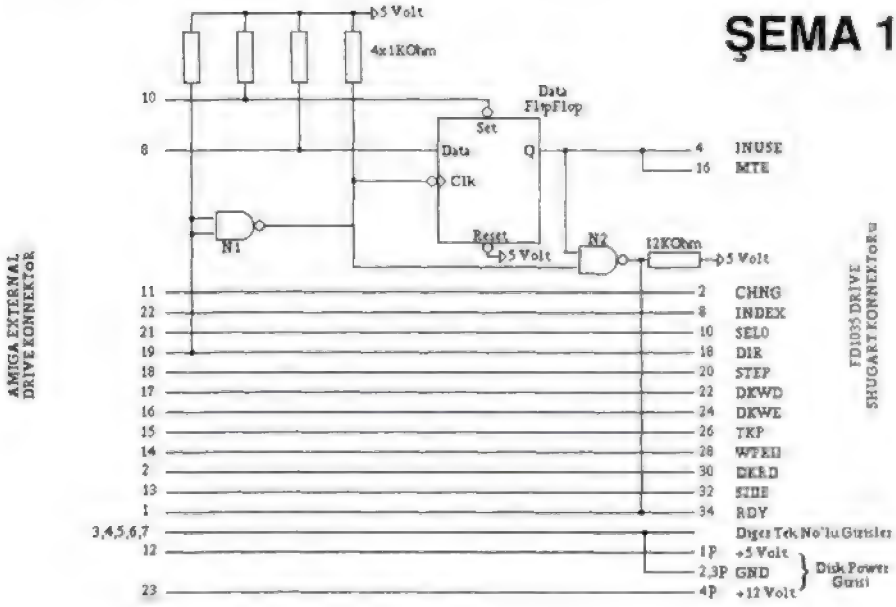
Konu external drive yapımından açılmışken, burada Amiga'nın external disk konnektöründen bahsetmekte fayda görüyorum. Amiga'nın disk drive konnektörü Shugart Bus tipine uygun olarak dizayn edilmiştir. Bu sayede Amiga biri internal, üçü external olmak üzere dört shugart tipi disk drive'ı sürebilir. Bu drive'lar dört drive seçme sinyali SELx tarafından seçilirler. Burada x hangi drive'ın seçileceğini belirtir. SEL1, SEL2, SEL3 external drive'lan SEL0 ise Amiga'nın içindeki drive'ı sürer.

Shugart Bus Sinyalleri:

SELx: Amiga, SELx hattını dört drive'dan birini seçmek için kullanır. SELx hattı aktif olduğu zaman, MTRX ve DRES hattı hariç, bütün hatlardaki sinyaller aktif olur.

MTRX: Normalde bu hattaki sinyal, bütün bağlı bulunan drive'lann motorlarını çalıştırmasını sağlar. Fakat bütün drive'la-nn aynı anda çalışması ideal bir durum değildir. Bu yüzden, Amiga her drive için bir flipflop'a sahip olmak zorundadır. Bu flipflop, seçilen drive'daki SEL hattı low'a düşünce MTRX hattındaki sinyali saklar. Flipflop'un çıkışı, drive'ın MTR girişine bağlıdır. Bu sayede, Amiga istediği drive'a hükmedebilmektedir. intemal drive için bu flipflop Amiga'nın Board'u üzerinde bulunmaktadır. Fakat dışardan eklenecek drive'lann herbiri için bu devreden yapılmalıdır (Bizim verdiğimiz dev-

ŞEMA 1



re bu anahtarlamayı sağlıyor).

RDY: Seçilen drive'ın MTR hattı low olduğunda, RDY (READY) hattı Amiga'ya Drive motorunun maksimum hıza ulaştığını ve drive'ın transfer için hazır olduğunu belirten bir sinyal yollar.

DRES: DRES hattı (Drive Reset) Amiga'nın standart resetine bağlıdır. Makina resetlendiğinde, drive'ların motor flipfloplannı resetler ve motorları kapatır.

DKRD: Seçilen drive'dan datanın okunduğu hattır (Disk Read Data). Bu hat, PAULA entegresinin DKRD girişine direk olarak bağlıdır.

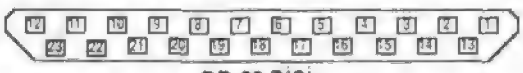
DKWD: PAULA entegresinin DKWD pini bu hatta bağlıdır. Diskete bilgi yazılmasını sağlar. (Disk Write Data).

DKWE: Bu hat (Disk Write Enable), drive'ı okuma veya yazmaya şartlar. Eğer hattaki sinyal high ise, disketten bilgi okunur. Eğer hat low ise, diskete bilgi yazılır.

SİDE: Bu hat, transfer halindeki bilginin disketin hangi yüzüne yazılacağına veya okunacağına karar verir. Eğer sinyal High ise sideO (alt yüz). Low ise side I aktif olur.

WPRO: WPRO hattı Amiga'ya drive'ın içinde bulunan disketin write protect'li olup olmadığını belirtir. Eğer hattan gelen sinyal low ise, disket write protect'lidir.

EXTERNAL DRIVE KONNEKTÖRÜ



DB-23 DİŞİ

Giriş 1 /RDY	Çıkış 13 /SIDE
Giriş 2 /DKRD	Giriş 14 /WPRO
3	Çıkış 15 /TK0
4	Çıkış 16 /DKWD
5	Çıkış 17 /DKWD
6	Çıkış 18 /STEP
7	Çıkış 19 /DIR
Çıkış 8 /MTRX	Çıkış 20 /SEL3
Çıkış 9 /SEL2	Çıkış 21 /SEL1
Çıkış 10 /DRES	Giriş 22 /INDEX
Giriş 11 /CHNG	23 +12Volt
12 +5Volt	

STEP: Bu hattaki pozitif bir darbe, drive'ın okuma/yazma kafasını DIR hattının durumuna göre, bir adım ileri veya geri götürür.

DIR: DIR hattı (Direction), kafanın hangi yöne doğru hareket edeceğini belirtir. Low sinyali, kafayı diskin iç kısımlarına doğru hareket ettirir. High ise, diskin dış yüzeyine doğru bir ilerleme sağlar. Bu hat STEP hattıyla beraber fonksiyon gösterir.

TK0: TK0 hattına (Track 0) low sinyali geldiğinde. Bilgisayar okuma/yazma kafasının 0. track'e ulaştığını anlar. Track 0, diskin en dış yüzeyinde bulunan track'tir.

INDEX: INDEX sinyali, track'in başının ve sonunun belli olması için konulmuş bir datadır. Kısa darbelerden oluşan bir sinyaldir.

CHNG: (CHANGE) hattı sayesinde, drive içindeki disketin değiştirildiğini bilgisayara haber verir. Disket drive'dan çıkarıldığında, bu hattaki sinyal low olur. Bu hattaki sinyal, bilgisayar bir step darbesi gönderinceye kadar low'da kalır. Eğer drive'a disket konulursa step darbesinden sonra, hat tekrar high konumuna geri döner. Dikkat ettiyseniz drive'ınızda disket yokken drive'dan click sesleri duyarsınız. İşte bu sesler, bilgisayarın kontrol için gönderdiği step darbelerinin sesidir.

INUSE: Bu çıkış, sadece Amiga'nın external disk portunda bulunmaktadır. Eğer hattaki sinyal low ise, drive'ın Ied'i yanar. Fakat genelde bu hat MTR hattına bağlanmaktadır.

AMIGA'NIN HAYAT DAMARLARI: CUSTOM CHIPLER

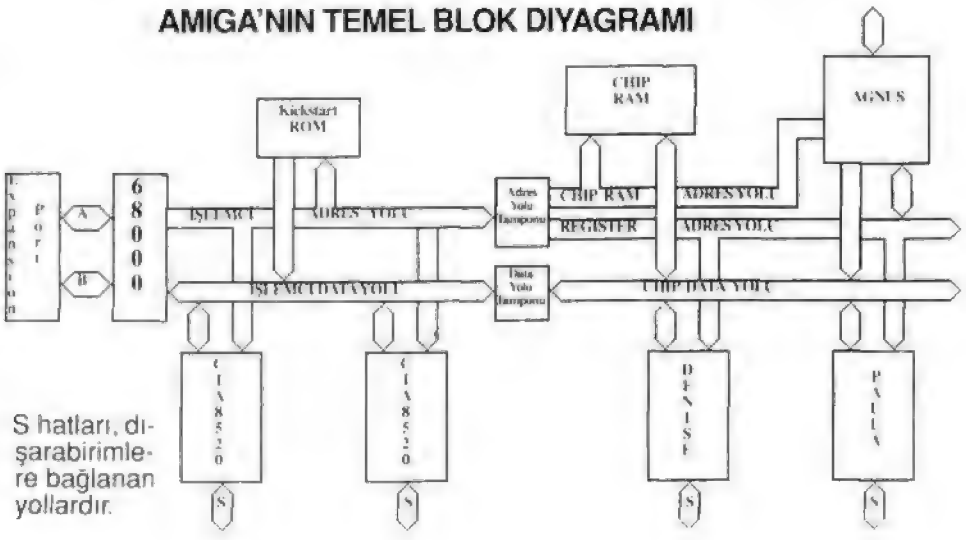
Bu ay Amiga'nın hardware bölümünde. Custom Chip'ler ilk sıralan alıyorlar. Custom Chip'ler de neyin nesi. Benim Amiga'mda canavar gibi çalışan 68000 tüm işleri görüyor diyenlerden olabilirsiniz. Belki düşünceniz açısından haklı olabilirsiniz, çünkü 68000 şu anda piyasada bulunan en güçlü ve en esnek microişlemcilerden biri. Sonuçta hız olarak bu işin üstesinden gelebilecek bir işlemci. Ama biraz durun, iş ekranda beliren Broadcast kalitesinde bilgisayar grafiklerine ve hoparlörlerden gelen dijitize edilmiş orkestra tipinde müziğe gelince durum biraz değişiyor. Tahmin edersiniz ki, 68000 tek başına bu işlerin altından kalkamaz. İşte bu işlerin üstesinden gelen şey, üreticiler tarafından Amiga için özel üretilmiş, üç entegredir. Numaralan 8351, 8362 ve 8364'tür. Fakat bu numaralar entegrelere yeterince kişilik kazandıramamış olacak ki, üreticiler bunlara ayrıca birer isim de vermişler, Agnus(835I), Denise(8362) ve Paula(8364). Aslında bu custom chipler ses, grafik, disk kontrolü ve bunun gibi birçok şeyle uğraşmakla birlikte, herbiri ayn bir işi üstlenmemiştir. Bu üç entegre bir bütün gibi çalışmaktadır. Fakat bunlan tek bir chip haline getirmek çok karmaşık ve daha pahalı olduğu için, üreticilerin tercihi bu işlemleri üç adet chip üzerinde bölüştürmek yönünde olmuştur. Agnus, Denişe ve Paula'nın nasıl işlediğine geçmeden önce, Amiga'nın işleyişi üzerinde kısa bilgiler vermek istiyorum.

Eğer basit bir bilgisayar sistemini tarif etmek istersek; bir işlemci, işletim sistemi için bir ROM, biraz RAM ve giriş çıkış için de bir tutam peripheral register'dan söz etmek yeterli olur. Bütün bunlar Adres ve Data yoluna bağlıdır. Adreslemeyi ve diğer extra bütün işlemleri işlemci kontrol altında tutar.

Fakat iş Amiga'ya gelince durum karışıyor. ROM ve peripheral register'lar (CIA'ler) 68OO'in kontrolü altında olmakla birlikte, 68000 ile Chip RAM ve custom chipler arasında bir tampon bulunmaktadır. Custom chipler ve RAM aynı adres ve data yoluna sahiptir. DMA (Direct Memory Access), bu olayı üstlenen sistemdir. Örneğin bir High Resolution grafik 64 Kbyte'tan fazla ekran hafızası istemektedir. PAL sistemde saniyede 50 kare göstermek gerektiğinden, bilgisayarın hafızaya saniyede 50x64 Kbyte'lık bir ulaşımı olması gerekmektedir. Bu, saniyede yaklaşık olarak 3 milyon!! hafıza işlemine rast gelmektedir. Eğer işlemci bu işi yapmaya kalkarsa aşırı yüklenir ve başka iş yapamaz duruma gelir. Ayrıca 68000 bu işlem hızına ulaşamaz. Buna ayrıca dijital ses efektleri ve disket işlemleri de katılınca, durum içinden çıkılmaz bir hale dönüşüyor. Burada yardıma ikinci bir işlemci giriyor. Bu işlemci ayrıca DMA kontrolörü olarak da çağnlmaktadır. Amiga'da DMA işlemini AGNUS devralmıştır. Ayrıca Paula, Denise ve bu adres hattında bulunan 256 register da Agnus tarafından kontrol edilmektedir. Tahmin edeceğiniz üzere, bu chip register'lar sesi, ekranda görüntü ve renklerin belirlenmesini, disket işlemlerinin bir çoğunu halleden register'lardır ve DMA yardımıyla 68000 üzerinden programlanabilmektedirler. 68000 chip RAM'a direk olarak ulaşamamaktadır. Ayrıca chip Ram DMA kontrolünde olduğundan. Custom chipler tarafından ortaklaşa kullanılmaktadır. Bunun sonucu olarak Chip RAM'da yapılacak işlemler çok yavaş olmaktadır. Fast RAM, DMA hattının ulaşamaması ve 68000'nin adres ve data yoluna direk bağlı olması nedeniyle çok hızlı çalışabilme olanakları vermektedir.

Gelecek aya Custom ChipTeri incelemeye devam edeceğiz. Saygılarımla.

AMIGA'NIN TEMEL BLOK DIYAGRAMI



S hatları, dışarabirimlere bağlanan yollardır.

AMIGA BASIC

MAHMURE ÜNYELİ

Merhaba... Bu ay PSET komutu ile AmigaBasic komutlarını incelemeyi sürdüreceğiz.

PSET KOMUTU:
Kullanım Şekli:
PSET [STEP] (.v,y) *[renk-no]*

Bu komut, o an aktif olan çıktı penceresinin A' ve *y* koordinatlarına *renk-no* ile belirtilen renkte bir pixel (nokta) yerleştirir. *x,y* koordinatlarının sınırı, ekran moduna ve pencere genişliğine bağlı olarak verilmelidir ve normal olarak mutlak bir pixel yerleşimidir. STEP opsiyonu kullanılırsa, *x* ve *y* koordinatları son çizim noktasına oranlanarak hesaplanır, *renk-no* kullanılırsa, pixel bu renkte çizilir; verilmezse, PSET tanımlı önzemin rengini kullanır. Renk numarası, O'dan 31 'e kadar bir sayı ile yine ekran moduna bağlı olarak verilir.

Aşağıdaki örnek, rasgele noktalar tespit edip bin tane yıldız çizer:

```
FOR 1=1 TO 1000
  x=INT(RND*620)
  y=INT(RND*200)
  PSET(x,y)
NEXT I
```

PTAB KOMUTU:
Kullanım Şekli: PRINT PTAB(v)

Bu fonksiyon, yazı pozisyonunu bulunduğu pozisyonda yatay olarak *x.* pixele kaydırır ve sadece PRINT yönergesi ile kullanılır. *x,* 0-32767 sınırları arasında bir sayı olabilir. 0, satırın en sol pozisyonunu ifade eder.

PTAB, TAB gibi çalışır; fakat TAB karakter pozisyonunu verirken, PTAB pixel pozisyonunu ayarlar.

```
FOR x=0 to 100
PRINT PTAB(x);"Merhaba!"
NEXT x
```

örneğini çalıştırın ve sonucu görün.

PUT KOMUTU:
Kullanım Şekli:
1. PUT |#] *dosva-no \,kavıt-no*
2. PUT *[STEP](x,y),dizi[(indeks[Jndeks .....]) l ,yerleştirme-modu*)

Bu komutun birinci kullanım şekli ile, bir rasgele erişimli dosyaya buffer'dan kayıt yazabilir; ikinci kullanım şekliyle de GET yönergesi ile elde edilmiş grafik resmi ekrana çizdirebilirsiniz. Bu iki kullanım şeklinden birincisi "Random File PUT", ikincisi "Screen PUT" olarak adlandırılır. Her iki kullanımı da sırayla inceleyelim:

Random File PUT:

Bu komut, bir random dosyanın kayıt buffer'ındaki datayı diskete kaydeder. *dosya-no.* o an açık olan dosyanın numarasıdır. *kayıt-no* yazılmazsa. AmigaBasic. son PUT yönergesi ile data yazılan kayıttan bir sonraki kayıt numarasını kullanacaktır. En küçük *kayıt-no* 1, en büyük *kayıt-no* 16777215 olabilir.

PRINT#, PRINT# USING ve WRITE# komutları, bir PUT yönergesi çalıştırılmadan önce datalan rasgele dosya buffer'ına yerleştirirler. Fakat en iyisi, buffer'ın FIELD ve LSET ya da RSET komutlarıyla doldurulmasıdır. Aşağıdaki örneği inceleyelim:

```
OPEN "ADRESLER" AS # 1 LEN=78
FIELD#1,20 AS Isim$,30 AS Adres$,20
AS Sehir$,8 AS Bakiye$
INPUT "Okuma/Yazma (o/y)";oy$
INPUT "Kayit No ";kn
IF kn=0 THEN END
IF oy$="o" THEN KayitOku

LINE INPUT "ISIM :";t$:LSET Isim$=t$
LINE INPUT "ADRES:";t$:LSET Adres$=t$
LINE INPUT "SEHIR:";t$:LSET Sehir$=t$
LINE INPUT "BAKİYE:";t$ :b#=VAL(t$)
:LSET Bakiye$=MKD$(b#)
PUT#l,kn :REM Bilgiler kaydedildi...
CLOSE#l
RUN

KayitOku:
GET#l,kn
PRINT "ISIM     :";Isim$
PRINT "ADRES :";Adres$
PRINT "SEHIR  :";Sehir$
PRINT "BAKİYE:";CVD(Bakiye$)
CLOSE#l
PRINT
LINE INPUT "RETURN'e BASIN:";t$
RUN
```

Örneğimizde, önce bir rasgele erişimli dosya açıyor ve alanlar için uzunluk tanımlamalarını yapıyoruz. Okuma ve yazma için tercih yapıldıktan sonra, program istenen yere dallanarak çalışmasını sürdürüyor. PUT komutunun çalışmasını rahatlıkla anlayabileceğiniz güzel bir örnek.

Screen PUT:

Gelelim PUT komutunun ekrana grafik çizdirmek için kullanımına. Bu kullanımda PUT, ekranın *x,y* noktasını resmin sol üst köşesi kabul ederek o anki çıktı penceresine getirir, A ve y, normal olarak mutlak bir yerleşimi belirtir; STEP kullanılırsa, son yerleşim noktasına oranlanarak hesaplanır. Resim, daha önceden GET komutu ile *dizi* içerisine yerleştirilmiştir. Yani *dizi* argümanı, resmi tutan diziye verilmiş olan isimdir, *indeks,* bir dizi içerisine birden fazla obje koymaya izin veren çok boyutlu diziler kullanıldığında belirtilir.

yerleştirme-modu, resmin ekrana hangi yolla yerleştirileceğini belirten argümandır:

PSET: Data, olduğu gibi ekran alanının üzerine çizilecektir.

PRESET: Resmin renkleri invert hale getirilecek yani tersine çevrilecektir.

AND, OR ve **XOR:** Resim segmentinin renkleri, arkazemin rengi ile kullanılan operatöre uygun olarak mantıksal olarak karşılaştırılır ve uygun şekilde görüntülenir. Tanımlı olan mod, XOR'dur.

Aşağıdaki örneği yazın ve çalıştırın: hoşunuza gidecek.

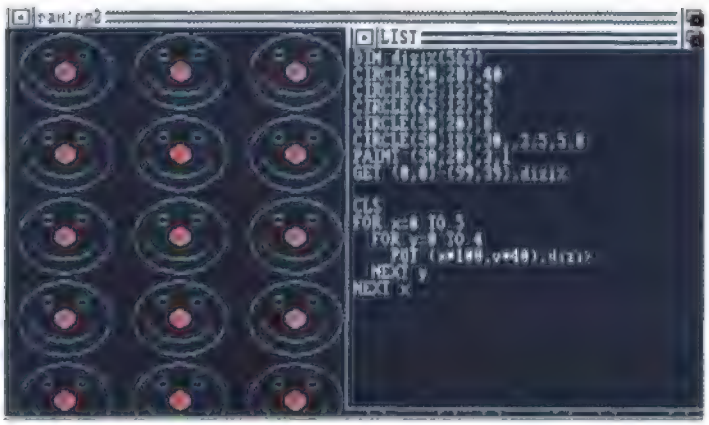
```
DIM dizi%(563)
CIRCLE(50,20).40
CIRCLE(35,12),5
CIRCLE(65.12).5
CIRCLE(50,20),8
CIRCLE(50,18),30,,3.5.5.8
PAINT (50,20),3,1
GET (0,0)-(99,39),dizi%

CLS
FOR  x=0  TO  5
FOR  y=0  TO  4
PUT( x*100,y*40),dizi%
NEXT y
NEXT x
```

Programın PUT komutunu içeren satırına *yerleştirme-modu* argümanını ekleyerek deneyin:

```
PUT (x*100,y*40),dizi%.PSET
PUT (x* 100,y*40),dizi% .PRESET
PUT (x*100,y*40),dizi%,AND
PUT (x* 100,y*40),dizi%.OR
```

RANDOMIZE KOMUTU:
Kullanım Şekli:
RANDOMIZE |v)
RANDOMIZE TIMER

RND ile rasgele üretilen sayılar kullanı-



yorsanız, programı her çalıştırışınızda aynı değerleri elde edersiniz. RANDOMIZE komutu, rasgele sayı üretecini başlangıçtaki durumuna döndürerek yeni bir seri rasgele sayı üretilmesini sağlar. *x* argümanı, -32768 ile 32767 arasında bir sayı olarak verilir ve bu sayı rasgele sayı hesaplamalarında kullanılır. Aynı sayı iki kez üstüste girilirse, aynı sayı dizisini elde edilir. Herhangi bir değer vermezseniz, AmigaBasic bu değeri girmenizi ister: Random Number Seed (-32768 to 32768) ?

Bu değeri elle girmek istemezseniz, komutun ikinci şeklini kullanmalısınız. Bu durumda, AmigaBasic hesaplamalarda o anki zamanı kullanır. Bu şekilde gerçek rasgele sayılar üretilebilir ve programınız her çalıştırıl ışında farklı bir rasgele sayı dizisi oluşur.

READ KOMUTU:
Kullanım Şekli: READ *değişken-listesi*

Bir DATA satırından bir değer okuyarak takip eden değişken içine yerleştirir. Değişken, okunan değerle aynı tip olmalıdır; yani bir sayı değişkenine yazısal değer, yazısal dizi değişkenine de sayısal bir değer okunamaz, aksi takdirde bir "Syntax error" mesajı oluşur.

Tek bir READ komutu, bir ya da daha fazla DATA yönergesine erişebilir; ya da birçok READ komutu aynı DATA satırını kullanabilir, *değişken-listesindeki* değişken sayısı, DATA satırındaki değerlerden fazlaysa, "Out of data" hatası ortaya çıkar.

READ komutu, dataları okurken bir DATA İŞARETÇİSİ kullanır. Bu işaretçi, son okunan datayı gösterir ve RESTORE ile başa alınmadıkça, okuma işlemi bu işaretçiden itibaren yapılır. Bir örnekle bu komutu da tamamlayalım:

```
READ A$,B$
PRINT A$;B$
DATA "HERKESE "/'MERHABA!"
```

REM KOMUTU:
Kullanım Şekli:
REM *[mesaj]*

Programın rahat incelenebilmesi için satırlar arasına açıklama yazılan koymak için kullanılır. İşlevsel açıdan hiçbir fonksiyonu yoktur, komuttan sonra yazılanlar umursanmaz. Bir program satırının son komutu olabileceği gibi, bir satırda tek başına da bulunabilir, *mesaj,* gereken açıklamaların yapıldığı yerdir. REM komutu yerine tek tırnak işareti (') de kullanılabilir.

RESTORE KOMUTU:
Kullanım Şekli: RESTORE *[satır]*

READ komutunu açıklarken de bahsettiğimiz RESTORE komutu, data işaretçisinin data satırının başına gelmesini sağlayarak yeniden okunmasını sağlar, *satır* argümanı kullanılırsa, oradan sonraki ilk data satırının başına gelen data işaretçisi; satır numarası verilmediğinde, programın ilk data satırına geri döner.

RESUME KOMUTU:
Kullanım Şekli: RESUME [0]
RESUME NEXT
RESUME *satır*

RESUME komutu, bir hata nedeniyle programın kesilen çalışmasını devam ettirir. RESUME ya da RESUME[0], programın çalışmasını hataya sebep olan yönergeden; RESUME NEXT, hatanın oluştuğu satırın bir sonrasından ve RESUME *satır,* belirtilen *satır dan* itibaren başlatır.

RESUME yönergesi, bir error-handling rutini (hatırladınız mı?) içerisinde değilse, "RESUME without error" hata mesajı verir.

İşte komutun kullanımına güzel bir atrutin örneği:

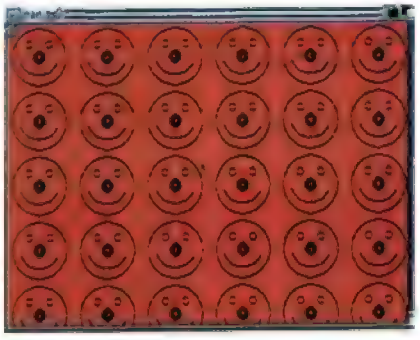
```
ErrorYakala:
BEEP
IF ERR=53 THEN
  uyar$="DOSYA BULUNAMADI"
  GOTO ErrorCik
ENDIF
IFERR=61THEN
  uyar$="DISK DOLU"
  GOTO ErrorCik
EndlF
uyar$="HATANUMARASI"+STR$(ERR)
ErrorCik:
scrid=-1
CALL Requester (uyar$,"","Retry","CANCEL", 2,cevap%)
IF cevap%=0 THEN
  CLOSE 1
  RESUME Anamenu
ELSE
  CLOSE 1
  ON ERROR GOTO ErrorYakala
  RESUME
ENDIF
```

RETURN KOMUTU:
Kullanım Şekli: RETURN *satır*

Program kontrolü bir altrutinden geri döner. GOTO ya da GOSUB gibi yönergelerle bir altrutine atlayan program, RETURN komutu ile *satır* argümanı verilmemişse dallanma komutunun bir alt satırına geri döner ve oradan çalışmasına devam eder. *satır* belirtilirse, o satıra geri döner.

Şimdi sonsuz döngüde kalıp sol mouse tuşuna basıldığını haber veren bir program örneği verelim:

```
a=-1
ON MOUSE GOSUB MouseKlik
MOUSE ON
  PRINT "Sol mouse tuşuna basin"
  WHILE a:WEND
MouseKlik:
PRINT "Buton kliklendi"
RETURN
```



Program, mouse tuşuna basılana kadar sonsuz bir döngüde bekliyor; mouse kliklendiğinde MouseKlik altrutinine dallanıyor ve RETURN komutuyla döngüye geri dönüyor.

Bu aylık da bu kadar. Gelecek ay yine birlikte olalım. Hoşçakalın....

OKUYUCU MEKTUPLARI

✉ *Sayın Amiga Dünyası,*

Aşağıdaki sorularımı yanıtlarsanız sevinirim:

1. 8 punto olan bir fontu diğer ebatlara (7. 9, 11. 15 ve 18 vb) çevirebilecek bir utility programı var mıdır?

2. AmigaDOS'ta endcli. wait, setpatch gibi komutların sonlarına bazen eklenen >NIL: parametresinin görevi nedir?

3. Gerek 3.5", gerekse 5.25" driver'larla Fighter Bomber, Adv. Flight Trainer 2.0 gibi boot'tan açılan oyunlar yüklenirken kulak tırmalayıcı ses gelmektedir, bunun sebebi ne olabilir?

4. Boot'tan açılan bir oyunun içindeki dosyalara ulaşıp onları nasıl edit edebilirim? (ASCII kısımlarını tabii)

5. Elvira'da Palmlight büyüsü için gerekli malzemelerin isimleri oyunun açıklamasında geçmedi, açıklarsanız hu güzel oyunun sonunu görebilirim.

6. Battle of Britain oyunu esnasında M tuşuna basılıp radyoya geçilince oyun ikinci disketi tekrar tekrar isteyerek kalıyor, burada birşey yapmak gerekiyorsa, bunu Osman Topçudan rica ediyorum.

En derin saygılarımla.

ERTAN KALMIŞ - İZMİR

☞Sayın Kalmış,

Sorularınızın yanıtları şunlar:

1. Bitmap fontlar için Workbench 2.0'ın CLI-'ındaki "setfont" komutunu, scale argümanı ile kullanabilirsiniz. Compugraphic outline fontlar için ise Workbench 2.1 'i beklemek gerekiyor.

2. >NIL: komutu, kullanılan komutun size yaptığı iş hakkında bilgi vermesini engeller. Ayrıntılı bilgi için, dergimizde yayınlanan AmigaDos ve Start-up Sequence anlatımına bakabilirsiniz.

3. Eğer Amiga'nın drive'ı AmigaDOS'tan başka bir DOS tarafından çalıştırılırsa (bu tür oyunlar kendi özel DOS'larını kullanırlar), bu tip sesler duyabilirsiniz. Bu sesler. Okuma / Yazma kafasının değişik hareketlerinden ileri gelir. Bu konuda ayrıntılı bilgiyi bu ayki "Disketiniz Okuma ve Yazmayı Unutunca" yazısında bulabilirsiniz.

4. Boot'tan açılan oyunların dosyalarına bşr hardware yardımı olmaksızın ulaşamazsınız. Çünkü bu tip oyunlarda bilgiler dosyalar içinde değil, diskette gelişigüzel saklanırlar. Bu konuda kullanılabilecek çeşitli Hardware parçalar yurtiçinde ve yurtdışında mevcut. Kullanmak için Assemler bilmeniz gerektiğini unutmayın. Hardware parçanın adı mı? Mesela Action Replay.

5. Elvira'nın büyüleri için gerekli malzemeyi ezbere bilmek mümkün değil. Bilgisayar bayilerine sorarak Elvira'nın orijinalini ya da manuel'ini bulmaya çalışın. Ancak bu şekilde oyunun sonunu görebileceksiniz sanırız. İşte orjinal farkı...!

6. Battle of Britain'i yazan arkadaşımız Osman Topçu artık bizimle çalışmıyor. Bu oyun konusunda sadece sizden değil yüzlerce kişiden soru geldi. Sizin sorununuz disketinizin eksik, bozuk ya da değiştirilmiş olmasından kaynaklanıyor. Sağlamını piyasadan bulabilirsiniz. Bu arada bir müjde de verelim; gelecek sayıda Battle Of Britain'in tam çözümünü yayınlayacağız.

İlginize teşekkür ederiz.

✉ *Merhaba Amiga Dünyası.*

Türkiye'de bilgisayar dalında tek isim olan derginizi zevkle alıp okuyorum. Derginiz çıktığından bu yana AMIGA'mı daha bilinçli kullanıyorum. Sanırım tek sorun fiyat.

Cevaplandırmanızı istediğim bir-i ki sorum olacak. Yardımcı olursanız sevinirim.

1. Temmuz sayınızda Extras'ta yapılan programı başka bir diskete kaydetmek için menliden Save as e klikledikten sonra çıkan kutucuğa DF0:"isim" şeklinde yazmamızı söylemiştiniz. Bu işlemi yaptığımda bilgisayar "Unable to load "isim":Error code 121" mesajını veriyor. Ne yapmalıyım?

2. Yine temmuz sayınızda Shadow of the Beast II hakkında bilgi vermiştiniz. Bahsettiğiniz platforma girdim. Asansörlü yere de geldim. Fakat parçalamam gereken kayayı bulamadım. Bu kaya neredediır? Nasıl parçalarım? Kaldıracın yanındaki tokmak ne işe yarar? Hem kaldıracın olduğu platformda, hem de bir üstte vitesler var. Bunlar neye yarar? Biraz daha ayrıntılı anlatır mısınız?

Dergi çalışmalarınızda mega başarılar dileyerek şimdiden teşekkür ediyorum.

ÖMERGÜLŞEN ■ İZMİR

☞Sevgili okuyucumuz,

Güzel duygularınız için teşekkür ederek yanıtlarınıza geçmek istiyoruz. Biz, sizlerin bu güzel duygularınıza layık olmaya çalışıyoruz.

1. İsterseniz Basic sorunuzu sizin yanlışlarınızı yazarak değil, hiç bilmiyormuşsunuz gibi tekrar yazalım. Basic'in List penceresinde bir program yazıp formatlı bir başka diskete kaydetmek için, yeni disketi taktıktan sonra "Save as" (dikkat, başka bir seçenek değil) çıkan kutuya aynen şu şekilde yazmalısınız:

DF0:isim

Dikkat etmeniz gereken komuttaki 0'ın, o harfi değil, sıfır olduğudur. Ayrıca aralarında boşluk yoktur. Bu şekilde yaptığınızda, gereken kayıt işlemi gerçekleşecektir.

2. Bu sorunuza, bu köşeden cevap verebilmemiz olanaksız. Sayın Kalmış'a verdiğimiz müjdeyi size de vereceğiz. İstek üzerine. Shadow Of The Beast'in çözümünü de dergimizde yayınlayacağız.

Mutlu günler dileriz....

✉ *Sayın Amiga Dünyası yetkilileri,*

Öncelikle böyle bir dergi çıkardığınız için hepinizi tek tek candan kutlamak istiyorum. Doğrusu büyük bir boşluğu doldurdunuz, bizim için gerçekten bir gurur kaynağısınız.Çok çok teşekkürler. Benim kafamı kurcalayan birkaç tane sorum var. Bunları cevaplarsanız sevinirim.

1. Derginin son sayısından okuduğuma göre AMIGA 1 MB chip ram yapılınca alttaki soketteki hafizayı tanımıyormuş. Ben şöyle düşündüm: Acaba Amiga mı 8. sayıdaki gibi chip ram'e çeviren lehimleri yapmadan yani sadece extra hafiza bölümüne ram'leri takıp 1 MB yapıp internal RAm konnektörüne 2 MB ram takarsam, Amigam 3 MB olur mu? Ha unutmadan, ben Amiga 500 sahibiyim.

2. Cam ekran filtresi ile ipek ekran filtresi arasında ne gibi farklılıklar vardır? Bunların yüzde kaç yararları vardır?

3. Yüksek çözünürlükte titremeyi önlemek için Amiga'nın içine bir parça takılıyormuş. Bu parçayı nerede bulabilirim? Benim 1084SPI monitörüm var. Eğer Amiga ma böyle bir parça takarsam gene titreme olur mu? Olursa bu monitörümden mi kaynaklanır? Bir de monitörümdeki COLOR düğmesi niçin çalışmıyor? Diğer arkadaşlarımınkine de baktım onların da aynı derdi var.

4. GODS oyununda ENTER PASSWORD ne işe yarıyor? Bir de birisinden duyduğuma göre, HELP tuşuna basılınca kaldığınız yerden oyun kaydediliyor. DEL tuşuyla kaldığınız yerden devam ediyormuş. Ben denedim, ama olmadı. Oyunu açıklayan Tunç arkadaşım nedenini söylerse sevinirim.

Sorularıma vereceğiniz cevaplar için şimdiden teşekkürler: yayın hayatınızda hepinize başarılar dilerim.

CEMAL BALKIŞ - HASKÖY/İSTANBUL

☞Sayın Balkış,

Güzel sözlerinize teşekkür ederiz, bizim gurur kaynağımız da sizlersiniz. Sorularınızın yanıtlan aşağıda.

1. Extra hafıza kısmına taktığınız ram'ler lehim işlemi yapılmadan devreye girmez. Zaten bu lehimlemenin amacı. Amiga'ya ram'in 1 MB yapıldığını bildirmektir. Yani bu işlem yapılmadan Amiga belleği yine 512 K olarak görür. Bu nedenle takacağınız ramiler birşeyi değiştirmeyecektir. İşte bu lehimleri yapınca da alttan takılan ram kartını görmez. Bu durumda ram'i arttırmanın tek yolu, yandaki slotun kullanılmasıdır. Bu da ya buradan takılan bir ram kartı kullanmak -ki bu tip kart şu anda ülkemizde yok-, ya da harddisk bağlayarak, onun içine ram takmak şeklinde yapılır.

2. Cam ve ipek ekran filtreleri kullanıcıyı zararlı ışınlardan korumak amacıyla kullanılırlar. İkisi arasında teorik olarak pek fark yoktur, kulla nıcı tercihi geçerlidir. Bir kısım kullanıcı ipek ekran filtresini tercih eder ve cama göre daha iyi olduğunu söyler. Başka bir kısım kullanıcıyı ise cam filtrenin ne yönden bakarsanız bakın, herhangi bir görüntü kaybı ve parlama yapmadığını savunur; daha koyu renkli olduğu için de ışınları daha iyi oranda kırdığını savunur. Yani bu konuda kesin bir tanımlama yok. Sadece kişisel tercihler yönlendirici oluyor. Aralarındaki farkı anlamak için her ikisini de görmelisiniz. İpek ekran filtresi piyasada 65.000 TL, cam ekran filtresi ise 110.000 TL olarak satılmakta.

3. Yüksek çözünürlükte ekran titremesi F-LICKER FIXER kartı ile engellenir. Bu kart, titremeyi önleyici bir karttır, ancak normal monitörlerde herhangi bir etkisi yoktur. Kartla birlikte MULTISYNC bir monitör kullanılmalıda Tek başına Multisync monitör de çözüm değildir. Yani Amiga'ya bir flicker-fixer kartı takılacak ve Multisync monitör bağlanacak. Tek çözüm bu.

Monitördeki renk (COLOR) düğmesi Amiga modunda çalışmaz; zira renk ayarı Amiga tarafından monitöre gönderilir. Bu düğme sadece compozit televizyon sinyali modunda kullanıldığında çalışır.

4. GODS oyunundaki ENTER PASSWORD, bölüm geçişlerinde verilen şifreyi girerek o bölümden başlamanızı sağlar. Bu oyunun password ve tuşlarını araştırıp Amiga Salatası bölümünde açılayacağız.

Teşekkür eder, başarılar dileriz..

DMOUSE

Mouse ile çalışmak daha kolay

Dmouse, mouse ile çalışmayı kolaylaştıran bir programdır.

MOUSE VE AMIGA'NIZ

Amiga'nın standart çalışma ortamında (Workbench ve Intuition) sayısı dörde kadar çıkabilen ekranlar (Screen) ve her ekrana bağlı sadece hafıza ile sınırlı pencereler (Window) yer alır. Tüm bu birimler arasında gidiş geliş ve temel fonksiyonların kullanımı mouse aracılığı ile yapılabilir. Commodore tarafından sunulan program paketinde (bilgisayarınızla aldığınız iki diskette) bulunan Preferences programı ile mouse'a ait bazı özellikleri değiştirmek mümkün. Bunlar mouse'un ekrandaki görüntüsünün (Poinleğiştirilmesi, mouse hızının ayarlanması (ufak bir sınır içinde) ve bir programı çalıştırırken gereken çift sol tuş (Double Click) basım hızının ayarlanmasıdır (Yeteri kadar geniş bir aralıkta). Burada yapılan ayarlamalar disketinizde DEVS içinde stem-configuration adı altında kaydedilecektir.

DMOUSE'TAN ÖNCE

Amiga'nın en büyük özelliği, birçok programı aynı anda çalıştırabilmesidir (Multitasking). Birden çok programla çalışırken bir pencereden diğer bir pencereye geçmek için, istenilen pencereye gidilmeli ve burada sol mouse tuşuna basılmalıdır (Amiga Basic kullananlar iyi bileceklerdir). Aynı durum ekranlar için de geçerli: Ekranın sağ üst köşesine ziyaret farzdır. Tüm bunlardan ve mouse'un hız limitinden sıkılan Matt Dillon oturmuş ve bu tatlı programı yazmış.

DMOUSE NELER YAPABİLİR?

Dmouse'un temel işlevi, mouse'un ekrandaki görüntüsünü hızlandırmaktır. Bunun yanında dmouse;

- Mouse kullanılmadığı zaman mouse'un ekrandaki görüntüsünü belirlenebilecek bir zaman sonra yok edebilir.
- Yine bilgisayarla iletişim kurulmadığı zaman (ne klavye ne mouse ile) ekranı karartarak koruyabilir.
- Her zaman mouse'un gösterdiği pencerenin aktif olmasını çerçevesinin belirgin olduğu durum) sağlayabilir.
- Pencereleri ve ekranları öne arkaya alabilir.
- İstenen bir tuş kombinasyonuna bir fonksiyon ekleyebilir çok fazla endcli dediğinizi düşünün mesela).
- Disketlerinizin DirectMemoryAccess sayesinde Disk I/O portu e Exec library'nin gösterdiği vektörler üzerinde LIFO prensibi ile Phased logic array'ler tarafından enable durumda procedure'e uygulanmasını sağlamaz (evet sağlamaz, bir de takla mı atacaktı?)

NASIL KULLANILIR?

Dmouse CLI'dan çağrılır. Eğer program parametrelerini değiştirmek istiyorsanız, program ismini takip edecek şekilde aşağıda açıklan değerleri ekleyebilirsiniz (yazılışlara lütfen dikkat edin).

-a Buraya vereceğiniz sayı, mouse'un kaç kat hızlanacağını belirler, 1 orjinal hızdır. 1 'den küçük değerler de verebilirsiniz; çok yüksek (+50) değerler fazla işinize yaramayacaktır (Eksi değer mi? Olur mu, olur, olur; ama, işinize ne kadar yarar bilemem)

-t Hızlanmanın ne kadarlık bir hareketten sonra başlayacağını belirler. Sınırlı da olsa iki değişik hızla çalışmayı sağlar.

-s Ne kadar zaman sonra ekranın kararacağını bu değer (saniye olarak) belirliyor.

-m Mouse'un ekrandaki görüntüsünün ne kadar zamanda yok olacağını belirler (yine saniye olarak).

-c Dmouse, üzerinde bulunduğu pencereyi ön plana çıkarabilir. Buradaki değer, bu iş için gerekli olan sol tuşa basma sayısını belirler (-el mouse bir pencerede iken tek basış ile pencerinin ön plana gelmesini sağlayacak).

-p Dmouse'un sistemdeki öncelliğini belirler (Priority). Bu konu hakkında yeterli bilgi sahibi olmadan değiştirilmesi size fazla yarar sağlamayacak (korkmayın, zararı olmaz!).

-L (Büyük L !!) Dmouse'ta sol mouse tuşunun etkisini belirler. -L0 sol tuşun etkisini (pencereleri öne alma gibi Dmouse'a has etkilerini) kapatır. –L1 ise sol tuş ile Dmouse'a has olan işlemleri gerçekleştirmenizi sağlar.

-A Yine buraya verilecek bir sıfır değeri, mouse'un üzerinde bulunduğu pencereyi aktif hale getirmesini engeller (Bu son iki seçenek Dmouse'un sadece hoşunuza giden etkileri ile kullanılmasını sağlıyor, diğer yardımcı programlarda her zaman göremediğimiz bir özellik.).

-R Burada verilecek değer pencerenin hangi tuş (daha doğrusu olay, event) ile sağ mouse tuşunun basılması sonucu arka plana atılacağını belirliyor. (Eğer bir değer vermezseniz 4000 değeri kullanılıyor; bu da, sol mouse tuşu ile sağ tuş beraber basıldığında pencerenin veya ekranın arkaya atılmasını sağlıyor. Bence hiç değiştirmenize gerek yok.)

-K/-Q Bu sayılar ile Dmouse'un her durumda çalıştırabileceği CLI emrinin, hangi tuş kombinezonu ile çağrılacağını belirliyor. -K tuşu ve -Q ise yardımcı tuşu (olayı) belirliyor. Bu değer ile oynamazsanız, komut sol AMIGA+ESC kombinezonu ile çalışıyor. Ancak kullandığınız başka bir program da, aynı kombinezonla bir işlem gerçekleştiriyorsa, Dmouse'tan vazgeçmenize gerek kalmayacak.

-C En güzel seçeneklerden biri, herhangi bir CLI komutunu buraya yazabilirsiniz (newcli, Diskmaster, Xcopy, avail, dir v.s.). Tek şart, vereceğiniz son seçenek bu olmalı (Bazı programları run ile çalıştırmanız gerekebilir.). Kullanmak istediğiniz emrin ulaşılabilecek bir yerde olması ön şart tabii ki (en dış directory'de C directory "sinde veya tanımlanmış bir yerde). Değişiklik yapmadığınızda, nevvcli emri var.

Bunların yanında, *Dmouse QUIT* programı bitirir ve *Dmouse -h dmouse* hakkında kısa bilgi verir (Fonksiyonları özetler.)

ÖRNEKLER

dmouse: Standart verilerle dmouse'u çalıştırır.

dmouse –a10 -s30 -mi -c2 –A0 -K51 -Cnewshell: Mouse on katı hızlanacak; her otuz saniyede ekran (Amiga kullanılmıyorsa) kararacak; mouse kullanılmadığı her saniye sonunda ekrandan kaybolacak; bir pencereyi ön plana çıkarmak için iki defa sol tuşa basmak gerekecek; mause'un bulunduğu pencere otomatik olarak aktif hale gelmeyecek sol AMIGA+F2 tuşu, newshell komutunu çalıştıracak (nasıl ama???).

KENDİ DİSKETİNİZDE DMOUSE

Evet dmouse hoşunuza gitti ve kullanmak istiyorsunuz, çok çeşitli Utility disketleri bu programı içerir. (Yenilerde fazla yok ama mesela Highlight disketinde bulunuyor, bir de ERH Utility collection disketinde olduğuna eminim). Dmouse, iki parçadır. İlk parça, dmouse adında ve çalışan program parçası ve 7932 byte'lık yer kaplıyor (VI.02 paketlenmemiş halde, PowerPacker3.0 5372'e indirebiliyor.). İkincisi ise L directory'sinde bulunan Dmouse-handler, 3568 byte (Paketlemeyin !). Kullandığınız çalışma disketine bu iki dosyayı kopyalayın (copy emri ile mesela, dmouse handler L directory'sinde veya en dış dış directory'de (root) olsun). Fazla yer kaplamaması gerçeklen güzel. (Hiç yer yoksa bir iki programdan vazgeçin veya paketleyin. Eğer printer'iniz yoksa, devs/printer.device boşu boşuna 20 küsür kilobyte kaplıyor demektir.). Programı çalıştırmak için. CLI'dan dmouse yazmak yeterlidir. Eğer disketiniz kendiliğinden yüklüyorsa (boot ediyorsa, mesela Workbench disketi gibi.), s directory'sinde startup-sequence dosyasına bir editör ile dmouse komutunu ekleyerek (İstediğiniz seçeneklerle beraber.) bu programın otomatik olarak çalışmasını sağlayabilirsiniz.

Dmouse, hafızada kalan bir programdır; bu yüzden bazı (akıllı) virüs arayıcılar bu program çalıştığında virüs olabileceği mesajı verebilirler (Possible Virus in Memory), paniklemeyin.

Dmouse'un yeni bir versiyonu çıktı. Bu programa benzer Qmouse, MACH II gibi programlar da var, ancak Türkiye piyasasında henüz bu programlara rastlayamadım.

Umarım bu program çalışmalarınıza yardımcı olacaktır. Başka bir programda görüşünceye dek hoşçakalın.

WONDERLAND

CAN ÖZTÜRK

Karo onlusunu aldıktan sonra, geldiğimiz yoldan çılgın şapkacının evinden ayrılabiliriz.

Kunduzun yuvasına *(beaver's hole)* ulaşınca, **SW** ile köprünün altına gelelim. Burada bir iskambil kağıdı daha bulacağız. **GET CARD** ile bunu alıp sarayın en üstündeki rasathaneye gidelim. Boyumuz teleskopa yetişmediğinden, çay sandığını **DROP CHEST** ile bırakarak **GET LARGE LENS, OPEN GLASSES CASE, GET SMALL LENS** yazıp **STAND ON CHEST** ile sandığın üzerine çıkalım. **PUT LARGE LENS IN LARGE**

END, PUT SMALL LENS ON SMALL END komutlarıyla mercekleri teleskopa yerleştiriyoruz (7 *puan aldık);* **CLOSE LEFT EYE, TURN TELESCOPE SE** ve **LOOK THROUGH TELESCOPE WITH RIGHT EYE** ile de ağaç evinde duran iskambil kağıdını farkediyoruz *(12 puan daha).*

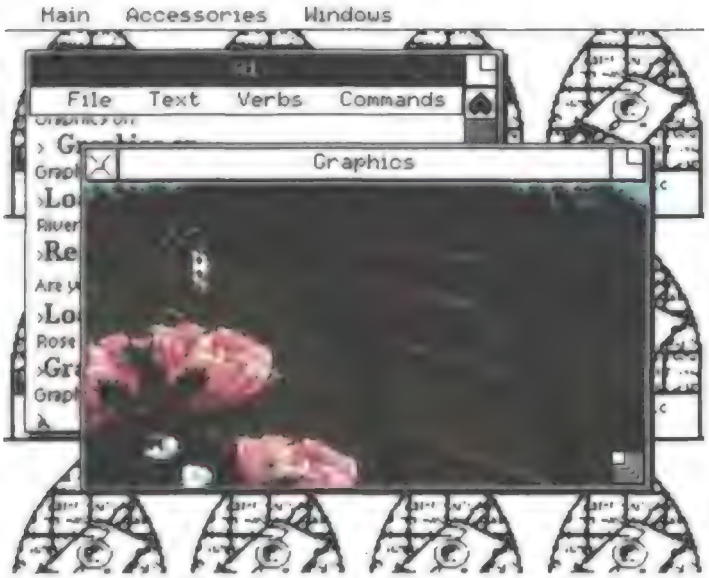
Şimdi sarayın önüne gidip ayakkabıları **T BOOTS** diyerek aldıktan sonra, saray mutfağına gidip ahçıya bizden istediklerini verelim: **GİVE CHEF JUG, GIVE CHEF NAPKIN, GIVE CHEF LARD, GIVE CHEF GREEN BOTTLE, GIVE CHEF SUGAR.** Daha sonra **D. UNLOCK DOOR WITH CELLAR KEY. OPEN DOOR** ve **ENTER DOOR** komutlarını vererek kilere girelim. Buradan da kirpinin bulunduğu bahçeye çıkalım. Kirpiyi yakalamak için. **WEAR GARDEN GLOVES, OPEN SACK, CATCH HEDGEHOG AND PUT IT IN SACK, CLOSE SACK** komutları yeterli. Bunun ardından **UP** ile ağaca çıkıp E dedikten sonra, **PUT ARM IN HOLE** komutuyla yeni bir kart daha elde ediyoruz. Sıra, eski ağacın *(Old Tree)* bulunduğu yere gitmeye geldi. Bu ağaç harikalar diyarına giriş yaptığınız yerin biraz güneyinde. Ağacı bulunca **UNLOCK SILVER DOOR WITH SILVER KEY, OPEN DOOR AND ENTER DOOR** yazarak ağacın içine girin. Birden kendinizi Long Hall'da bulacaksınız. Artık burada bulunan ve oyunun başında bir türlü açamadığınız minik kapıyı açıp içeri girmenin zamanı geldi. Önce **EAT CHUNK FROM RIGHTHAND POUCH** ile biraz küçülün. Daha sonra **OPEN TINY DOOR** ve **ENTER TINY DOOR** komutlarını verin ve S ile güneye ilerleyin. Normal boyutunuza gelince **HELP GARDENERS** yaparak, buradaki maça kağıtlarından un alın. **OPEN NAIL VARNISH REMOVER BOTTLE, DIP PAINT BRUSH IN NAIL VARNISH REMOVER** ile fırçayı temizleyin. **SW, SE,** W, S, D ile geldiğiniz yerde uyuyan gryphon'u bulacaksınız. **WAKE UP GRYPHON** ile onu uyandırıp **LİSTEN** komutunu verirseniz, ilginç konuşmalara tanık olacaksınız. Listen komutunu defalarca vererek bunu yaptıktan sonra ördek havuzuna gidebilirsiniz. Havuza gelmeden önce, havuzun yakınlarında **WEAR BOOTS** ile çizmeleri ayağınıza geçirmeyi unutmayın; yoksa üşütüp hasta olabilirsiniz. Böylece havuza girip içindeki kartı alınca, puanınız artacak. havuzun kuzeyindeki kapıyı **UNLOCK DOOR WITH WOODEN KEY** ile açınca bu anahtar da kayboluyor. Kapıdan içeri girmeden önce **DROP BOOTS** ile botları burada bırakıp sonradan buraya tekrar geldiğimizde, havuzun etrafından dolaşmayı unutmayalım. **ENTER DOOR** ile kapıdan girince saray bahçesine çıkıyoruz. Buradan tekrar saraya gidip kraliyet odasına

(throne Room - central hall'un güneyinde) girelim. Burada **CLIMB ON QUEEN'S THRONE, EAT CHUNK FROM LEFT HAND POUCH** yapınca, zili çalabilecek kadar büyüyoruz. **PULL BELL PULL** *{aynen yazın)* yaparak zili çalınca, tahtın arkasındaki kapı açılıyor. S ile girdiğimiz tünelde bir kart ve kırmızı bir anahtar bulacağız. Herikisini de aldıktan sonra mutfağa gidip ahçıya **GIVE CHEF FLOUR** komutuyla unu verelim. Bunun üzerine ahçı bize bir kristal anahtar fırlatıyor. Bu anahtarı yakalayabilmek için, iki kez **CATCH CRYSTAL KEY** yazmak gerekiyor. Anahtarı aldıktan sonra istikamet, saray içindeki yemek odası *{banquet hall).* Burada bulunan sandığı kristal anahtarla açıp kriket oyunu için davetiyeyi alalım *{UNLOCK CRYSTAL CHEST, OPEN CRYSTAL CHEST AND GET INVITATION).* Şimdi tekrar tavşanın

evinin yatak odasına gidelim. Fırçamızı daha önceden temizlemiş olduğumuz için, burada bulunan beyaz sıvı ile yumurtamızı boyayabiliriz. **PUT PAINT BRUSH IN WHITE FLUID** ve **PAINT EGG** komutları ile beyaz bir yumurta sahibi olduk. Neden böyle yaptığımız merak ediyorsanız, hemen giant elm tree'nin bulunduğu yere gelin ve quartz şişeyi açıp içindeki tavşan iksirini içtikten sonra yumurtayı ağzınıza koyun: **OPEN QUARTZ BOTTLE, DRINK RABBITS POTION, PUT EGG IN MOUTH.** Boynunuz uzayacak ve ağacın üzerindeki güvercin yuvasıyla aynı hizaya gelecek. **DROP BREAKFAST EGG IN NEST** ile güvercinin yuvasına yumurtayı koyabilirsiniz. Bundan sonra Z yaparak biraz beklediğinizde, boynunuz eski haline dönüyor. Skorunuz 19 puan artana kadar Z komutunu verin. Bu arada yumurta da kuluçkada kalıp olgunlaşıyor. **OPEN GLASS BOX, EAT CAKE** ile tekrar dev boyutlarına gelince, yuvada bir flamingo olduğunu farkediyorsunuz. **GET FLAMINGO** ile kuşu aldıktan veya normal boyutlarınıza dönene kadar Z yaptıktan sonra, saray bahçesindeki kapıdan girip ördek havuzunun kuzeyine gidin. Havuzun etrafından dolaşarak havuzun güneyine gelin.

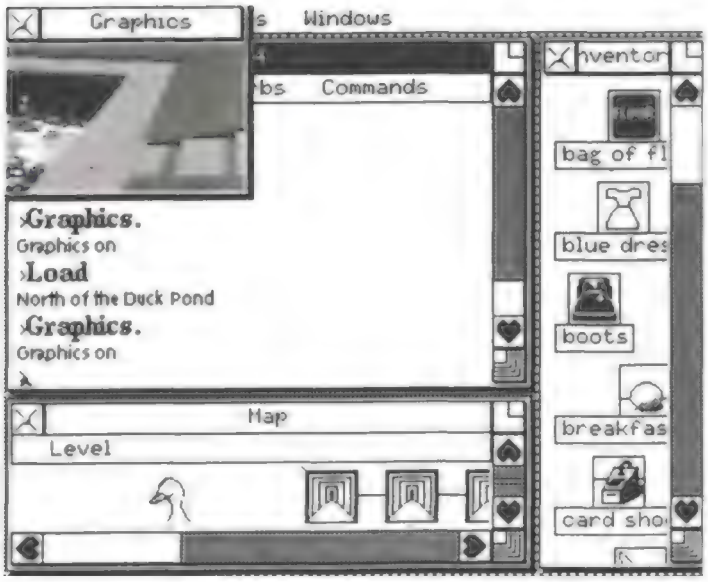
SW ile güneybatıya gitmek istediğinizde, yolunuzu kesen nöbetçiye **SHOW GUARD INVITATION** ile davetiyeyi gösterin. Daha sonra Z yaparak davetlilerin gelmeye başlamasını bekleyin. Davetliler gelince **SW** ile kriket sahasına geliyoruz.

Kriket oynayabilmek için kullanacağımız araçlar flamingo ve kirpi. Önce **OPEN SACK** ile torbayı açın ve **TAKE HEDGEHOG** yazın. **PUT HEDGEHOG DOWN, HIT HEDGEHOG WITH FLAMINGO** yapınca, iyi bir vuruşla kirpiyi güneybatıya gönderiyoruz. **SW** ile bu kirpiyi izleyip **HIT HEDGEHOG WITH FLAMINGO** komutuyla kirpiye bir kez daha vurunca, kirpi tekrar güneybatı yönünde gözden kayboluyor. SW ile güneybatıya gelince kirpi deliğe giriyor ve bu delikte son kart olan karo asını buluyoruz. Bu kartı **GET CARD** ile alınca, karo takımı *(suit)* tamamlanıyor. Bu takımla bir elbise diktirmek için terzinin evine *(PALACE DRIVEWAY'in doğusunda)* doğru yola koyuluyoruz. **OPEN DOOR, ENTER DOOR** ile içeri girince terziyle karşılaşıyoruz. Odada bulunan Items In Room penceremizde görünen ahçının tulumunu *{EXAMINE CHEFS OVERALL)* incelediğimizde, içinden kiler anahtarı çıkıyor. **GIVE TAILOR SUIT** diyerek terzinin odadan ayrılmasını sağlayınca, **GET PANTRY KEY** ile bu anahtarı alalım.



Bu arada ahçı, oyunun başında kupa valesinin bizden istediği pekmez turtasını hazırlamış olmalı. Saray mutfağına giderken Eastern Hall da durup **CLOSE GUARD DOOR, LOCK GUARD DOOR RED KEY** ile nöbetçileri odaya kilitleyelim. Bunu yapmamızın amacı, turtayı kupa valesine vereceğimiz sırada alarmlar çalınca nöbetçilerin bizi yakalamasını önlemek. Mutfağa gelince **UNLOCK PANTRY DOOR WITH PANTRY KEY, OPEN PANTRY DOOR, ENTER DOOR** ile kilere girelim. **GET TARTS** komutuyla turtaları alıp Z ile bekleyince kupa valesi gelip tebriklerini sunarak turtaları elimizden kapıyor ve bizi mahkeme odasına itekliyor.

Kral ve kraliçenin huzurlarında yapılan duruşmada, jüriyi topladığımız kartlar oluşturuyor. Kartların toplanış sırası yoklama olarak bize veriliyor. Bu sıra altılı, ikili, sekizli, yedili, dörtlü, kız, dokuzlu, onlu, vale, üçlü, beşli, papaz ve as. Şimdi ilginç bir şekilde kendi-



mizi savunacağız. Bu kartlardan hangisi bize suçlama yaparsa, sıralamada ondan bir yukarıdaki kartı seçip bizi savunmasını istiyoruz. Örneğin beşli suçlama yaparsa, 3 yazıp üçlünün bizi savunmasını istiyoruz. As suçlarsa papazın savunmasını istiyoruz. Suçlamayı ve savunmayı yapan kartlar mahkeme dışı kalıyor. Bu işlemi altı kez yapınca bizi suçlayacak kart kalmıyor, dava düşüyor ve oyun bitiyor. Hikayenin gerisini oyunu oynayanlara sürpriz olması açısından anlatmıyorum. Gelecek ay adventure tanıtımlarımıza döneceğiz. Bol adventure'lı günler.

UĞUR ÖZYILMAZEL (TOSUN GÜLLE)

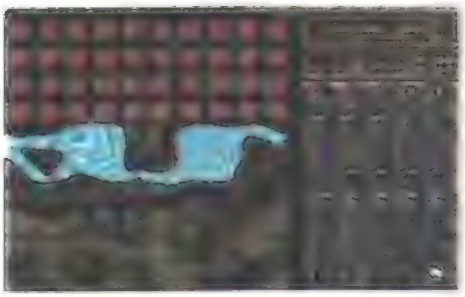
Selam arkadaşlar! Uzun bir aradan sonra, tekrar merhaba. Gördüğüm kadarıyla hepiniz beni merak ediyorsunuz. Bunu nereden mi biliyorum? Tabii ki, **KOMMODOR ABİ** köşesine gönderdiğiniz mektuplarınızdan! Sağolun, varolun benim sevgili okuyucularım. Evet, sözü fazla uzatmadan bu ayki oyunumuza geçelim.

Bu oyun, küçükken çoğumuzun oynadığı bir kağıt oyununun bilgisayara modifiye edilmiş hali. Hatta bu oyunu bir gazete bile yanında ek olarak vermişti. Oyunun bizim bildiğimiz ismi, **BÜYÜK TAKTİK.** Sizi bilmem ama, ben bu oyunu oynarken gerçekten büyük zevk alıyordum. Böyle bir oyunu bilgisayarda oynamak daha da ilginç. Hemen şunu söylemeliyim; oyun grafik ve müzik açısından mükemmel değil, ama konu ve fikir bakımından oldukça iyi. Zaten genelde zeka oyunlarının grafikleri bir **BEAST** kalitesinde olmuyor.

Oyun yüklendiğinde oyunu oynayacağınız zemin ve ekranın üst köşesinde de pulldown menu geliyor. Tek kişi oynanabiliyor, zira oyun yalnızca bilgisayara karşı oynanabilir şekilde. İlk başta kırmızı renkli taşlar düşman kuvvetlerinin, mavi renkli taşlar da sizin askerlerinizi gösteriyor. Eğer renkleri değiştirmek isterseniz, yukarıdaki menüleri kullanabilirsiniz. Bu işlemi daha sonra anlatacağım. Oyun mouse ile oynanıyor. Ekranın üst tarafında düşman kuvvetleri dizilmiş durumda ve düşmanlarınız sizin askerlerinizi dizmenizi bekliyor. Ekranın sağ alt köşesinde sizin taşlarınız duruyor. Bunları dizmek için, almak istediğiniz taşın üzerine gelin ve mouse'un sol tuşuna basın. Daha sonra oyun tahtası üzerine gelerek taşınızı istediğiniz yere yerleştirin. Fakat unutmamanız gereken bir şey var; adamlarınızı dizerken, ancak tahtanın en alt kısmından başlayarak yukarı doğru dört karelik bir alanı kullanabiliyorsunuz. Tabii bu şartlar düşmanınız için de geçerli. Bütün adamlarınızı dizdikten sonra, oyun başlıyor.

Rakibinizi yenmek için adamlarınızı çok dikkatli dizmeniz gerekiyor. Çünkü değişik rütbelerde askerleriniz var. Rütbeler, büyükten küçüğe doğru şöyle sıralanıyor: *(numaralar adamlarınızın oyundaki numaraları ile aynı)*

1 - MARSHAL: Mareşal.
2 - GENERAL: General.
3 - **COLONEL: Albay.**
4-MAJOR: Binbaşı.
5-CAPTAIN: Yüzbaşı.
6 -LEIUTENNAT: Onbaşı.
7 - SERGEANT: Çavuş.
8 - MINER: İstihkamcı *(Bomba imhacısı).*
9 - SCOUT: Er.
S - SPY: Casus.



Ayrıca bombanız ve en önemlisi korumanız gereken bir bayrağınız var. Oyunun amacı da, bayrağı bulmak. Bayrağı kim bulursa, oyunu o kazanıyor. Evet, askerleriniz yukarıdaki gibi. En yüksek rütbe mareşalin. En düşük ise er, Saldırı yapmak için ilerlemeniz gerekiyor. İlerleme yönleri sağ, sol, yukarı ve aşağı. Yani çaprazlara gidemiyorsunuz. Er dışındaki diğer bütün askerler tek kare gidebiliyor. Er ise, istediği kadar kare gidebiliyor. Oyunda bir mareşal, iki general ve üç albay ve dört tane de binbaşı var. Er sayısı hepsinden fazla. Bir bayrak ve bir casusunuz var. Ayrıca 6 tane bombanız bulunuyor. Düşman kuvvetlerine saldırmak için, sırayla hareket ediyorsunuz. Yemek istediğiniz taşın üzerine, kendi adamınızı getiriyorsunuz. Hangi tarafın numarası daha küçükse *(yani rütbesi büyükse!),* o taraf diğer taşı yiyebiliyor. Birkaç önemli kuralı da şöyle sıralayalım:

* Casus mareşale saldırırsa, casus kazanır.
* Mareşal casusa saldırırsa, mareşal kazanır.
* Casus sadece mareşali yemek için kullanılır.
* Er bile casusu yenebilir.
* Mareşal bombaya saldırırsa yenilir.
* İstihkamcı *(bombacı)* sadece bombayı yenebilir.
* Mareşali, bomba ve casus dışında hibir şey yenemez.
* Sancak ve bombalar hareket ettirilemez.

Evet. sıra geldi pulldown menülere....

-FİLE MENÜ:

* ***NEW GAME:*** Oyuna yeniden başlamak için.
* ***USE SET UP:*** Bu seçenek yardımıyla, bazı savunma şekilleri kurabilirsiniz. Bunlar:

- ***CYCLONE DEFENSE:*** Aşağıdaki dizilişi sağlar:

«

(B=BOMBA, S=SANCAK ve C=CASUS anlamındadır.)

```
9 4 8 9 5 6 4 9 3 B
1 5 B 8 3 5 8 8 B 7
C B S B 8 2 6 9 7 5
4 7 B 7 9 9 6 9 6 9
```

Görüldüğü gibi, sancak bombalar ile korunmuş.

-TEMPEST DEFENSE:

```
9 4 2 5 9 7 5 9 3  7
B 9 9 8 3 5 6 8    19
4 B 6 B 5 8 B C 6 7
B S B 7 9 6 8 9 8 4
```

- TRIPLE TREAT:

```
9 2 3 5 9 6 8 3 9 7
5 7 6 9 9 5   1 C 4 7
6 B 4 9 8 8 4 5 7 8
B S B B B 6 9 9 B B
```

- SCOUTS CAMBIT:

```
9 6 3 7 9 5 8 5 4 9
4 B 7 3 9     1 B 9 2 5
B 5 8 7 B 4 6 C 8 B
5 B 7 8 9 8 6 9 6 9
```

- ON GUARD:

```
9 7 8   1 4 9 5 5 4 9
9 6 3 C 8 B 6 B B 3
2 4 B 8 6 8 5 6 9 8
7 B S B 9 9 7 7 5 9
```

- SHORELINE BLUFF:
9BSB294B39
17378597B6
C46B68B645
9875998B59

- CORNER FORTRESS:
5926939769
B945998184
7B36B5CB98
57B487 586B

– SHIELD DEFENSE:
69149 B6296
43759 34B95
58C9B7876B
858BSB9487

Evet.savunma stilleri bunlar. Ayrıca;
* ***OPEN:*** Diskete kayıt etiğiniz oyunu yükleme.
* ***SAVE:*** Oyunu diskete kayıt etme.
* ***INITIALIZE:*** Disketi formatlama.

- EDIT MENU:
* ***UNDO MOVE:*** Son oyunu geri alma.

- GAME MENU:
* ***DEMO GAME:*** Bu seçenekte, bilgisayar kendi kendine oynayarak, oyunun nasıl oynandığına dair,bir fikir edinmenizi sağlıyor.
* ***SINGLE GAME:*** Bilgisayara karşı oynama.
* ***CHAMPION:*** Turnuva.
* ***OPPENENT LEVEL:*** Zorluk derecesi anlamına geliyor. İstediğiniz aşamada oyunu oynayabilirsiniz. Burada;
- **SERGEANT:** En kolay kademe.
- **MARSHAL:** En zor kademe anlamında.

Ara kademelerde zorluk bunların arasında.
* ***STANDART RULES:*** Normal kurallar kullanılıyor.
* ***TOURNAMENT RULES:*** Turnuva kuralları. Burada oyuna başka kurallarda ekleyebilirsiniz:
- **AGGRESSOR ADVANTAGE:** Saldırı ağırlıklı oyun.
- **SILENT DEFENSE:** Savunma ağırlıklıoyun.
- **RESCUE:** İki tarafında pasif oynaması ağırlıklı.
- **PREFERENCES:** Bu seçenek yardımıyla, renkleri ve diğer seçenekleri ayarlayabilirsiniz.

- OPTIONS MENU:
* ***INSTANT REPLAY:*** Hareketi ağır çekimde tekrar gösterme.
* ***START GAME OVER:*** Oyunu bitirme.
* ***REVEAL ALL PIECES:*** Bütün parçaları ortaya çıkarmak.
* ***SOUND:*** Ses eteklerini açıp kapama.
* ***MESSAGE:*** Taşlar ile ilgili yazıları göstermek ya da tam tersini yapmak.
* ***DRUG MOVES:*** Bu seçenek aktif hale getirildiğinde, mouse'un sol tuşu basılı tutularak adam alınır ve sol tuş bırakılarak taş yerine yerleştirilir.
* ***BOARD:*** Bu seçenek yardımıyla; **ORGINAL, MODERN, CLASSIC** olmak üzere üç çeşit tahtadan birini seçerek istediğiniz tahta üzerinde oyun oynayabilirsiniz.
* ***PIECES SET:*** Bu seçenek yardımıyla: oyunda **ORGINAL** ya da **BLOCK** olmak üzere, iki çeşit piyon kullanabilirsiniz.

Evet, menüler de bu kadar. Artık geriye sadece oynamak kalıyor. Bakalım oyunumuzu beğenecek misiniz? Eğer biraz dikkatliyseniz ve zeka oyunlarından hoşlanıyorsanız, sanırım bu oyundan da büyük zevk alacaksınız!

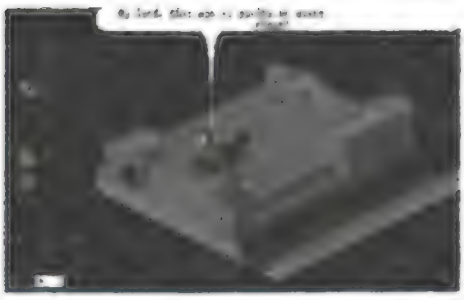
Hoşcakalın.

GRAFİK	% 30
MÜZİK	% 10
OYNANABİLİRLİK	% 80
GENEL	% 75

ROBIN HOOD

GÖKMEN BAYIN

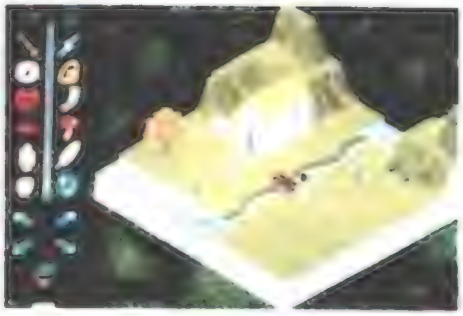
Ulu bir ağacın yaprakları arasına gizlenmiş genç bir adam. Omuzunda çocukluğundan beri kullandığı..ve yakın dostu saydığı yayıyla okları. Üzerindeki sade giysi, belindeki kemer tarafından sıkıca kavranmış. Yaprakların arasından sadece dikkat kesilmiş yüzü ve yeşil şapkasının arkaya yatmış tüyü görünmekte. Diğer arkadaşlarının bütün dikkati üzerinde toplanmış. Hepsi onun ilk işaratinin ne olacağını merak ediyor. **Robin Hood,** yanındaki arkadaşlarıyla birlikte vergi toplayıcısını ve emrindeki askerleri beklemektedir. Onların götürdüğü altın dolu sandığı ele geçirdikten sonra Sherwood ormanında saklanacak ve daha sonra bu altınları yoksullara dağıtacaktır. Zor ve cesaret isteyen bir iştir bu. Ama hasta kadınların, aç çocukların ve ezilen halkın kurtulması için bunun mutlaka gerçekleşmesi gereklidir.



Bilmeyenler için **Robin Hood,** öyle tahmin ediyorum ki kısaca bu şekilde anlatılabilir. O, gerçekten bir efsane kahramanıdır. Kanunları çiğneyerek adaleti sağlamaya çalışan gerçek bir kahraman. Her kahramanın yaşam özelliklerini ortaya koyan zaman unsuru onun hayatında Ortaçağa rastlar; karanlık zindanların ve zalim hükümdarların olduğu döneme. 12. yüzyılda İngiltere kralı **Richard** haçlı seferine hazırlanır. Yerine kardeşi **John** vekaleten ülkeyi yönetecektir. **John** yönetimi alır almaz gözünü bürüyen aşırı para hırsıyla acımasız vergiler koyar. Zaten fakir olan halk bu vergileri ödeyemez. Üstelik **John'un** askerleri para vermeyen insanlara zor kullanmaya başlarlar. Cinayetler artmıştır. Aradan çok zaman geçmeden bir söylenti kulaktan kulağa dolaşmaya başlar: **Nottingham** yakınlarındaki **Sherwood** ormanında **Robin Hood** adında son derece cesur ve akıllı bir okçuyla, **Küçük John** adındaki arkadaşı birkaç gönüllüyle birlikte krala karşı direnişe geçmiştir. Artık zenginlerden alıp fakirlere dağıtan bir kahraman vardır. Okuyla hedefini şaşırmayan, kendisinden kat kat büyük güçlere kafa tutabilen bir kahramandır bu. İşte bu **Robin Hood** daha sonraları W. **Scoot'un Ivanhoe** adlı kitabına ilham kaynağı olacak, yüzyıllar boyunca zalimlerin baskılarına karşın halk kitlelerinin direncini simgeleyecektir. Sinemanın siyah beyazlı dönemlerinden, süper bir teknolojinin kullanıldığı günümüze kadar birçok defa filme alınan **Robin Hood,** her defasında izliyicilerin dikkatini çekmeyi başardı. Bunun yanında çizgi filmlerinin de *(bazen fantezi unsurunun da katılıp Robin Hood'u tavşan yaparak)* yapılmış olması gösterilen ilginin büyüklüğünü kanıtlamakta. Günümüzde son versiyonunun sinemalarda gösterimiyle yeniden gündeme gelen **Robin Hood** oyun olarak ülkemize çok kısa bir süre önce geldi. Oyunu yüklediğinizde ilk olarak **Robin Hood'u** ok atarken gösteren ünlü resmi göreceksiniz.Daha sonra bir orman içine yerleştirilmiş bölgeye girip oyuna başlayacaksınız. Bu esnada hiçbir şeye dokunmazsanız **Robin** ve arkadaşlarının çok sevimli bir müzik eşliğindeki

danslarını seyredebilirsiniz. Tam eğlencenin en güzel yerinde kral gelir ve buranın çok çabuk boşaltılmasını istedikten sonra kendisinin tek hakim olduğunu söyler. Kalabalık dağılır ve oyun başlar.

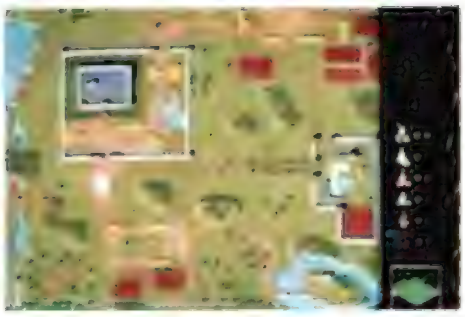
Oyunun grafikleri çok detaylı ve küçük boyutlarda yapılmış olması biraz dikkatinizi zorlayacaktır. Oyundaki ilk göreviniz **Robin** olarak **Küçük** John u **Will** Scarteti yi ve **Friar Tuck'ı** bulup ünlü hırsızlar çetesini kurmak. Tabiki oyunun tek amacı bu değil. Bunun yanında **Nottingham** kalesine girip araştırmalar yapabiliyorsunuz. Ayrıca yanınızdan geçenlerle konuşabilmeniz mümkün. Oyun ilerledikçe extra donanımlarla karşılaşacaksınız ve büyülü güçler elde edeceksiniz. Oyunun hemen başında kaleye girmeyi deneyin. Bu esnada iki tane nöbetçi üzerinize saldıracaktır. Bunlardan her ikisinide mesafeyi iyi ayarlayıp okla öldürebilirsiniz. Ama ilk oku attığınız zaman hemen



ikinciye geçemiyorsunuz. Bunun için bir süre beklemeniz gerekiyor. Bu esnada dolaşarak vakit geçirebilirsiniz. Aşağıya doğru ilerlerken bir mağara göreceksiniz. Buraya girmeyi sakın denemeyin. Çünkü vahşi bir hayvanın saldırısına uğrayıp ölebiliyorsunuz. Ayrıca kralın askerlerinin yanına da pek yaklaşmamanız gerekiyor. Kolunuzdan yakalandığınız gibi aynen kendinizi kralın karşısında bulabiliyorsunuz.Kısa bir yargılamadan sonra asker sizi kolunuzdan tutup darağacının olduğu meydana getirecektir. Burada suçlu olduğunuz söylenip son isteğinizin olup olmadığı sorulacaktır. Ondan sonra bir boyun kırılması sesi ve hazin son..

Robin Hood ülkemize gelen en yeni oyunlardan biri. Karakterlerin küçük kullanımı oyunda değişik bir hava yaratmış. Bölgelerin birbirine bağlantıları son derece başarılı gerçekleştirilmiş. Eğer yanlışlıkla bir dostunuzu öldürürseniz **Robin Hood'un** "Aman tanrım ! Ben ne büyük bir hata yaptım. Bir dostumu öldürdüm" dediğini ve çok üzüldüğünü göreceksiniz. Oyunun ilerleyen bölümlerinde rahiplerin katıldığı bir cenaze törenine şahit olacaksınız ki buradaki konuşmalar mutlaka dikkatinizi çekecektir. İki tür ölüm şekline göre hazırlanan son resimlerin canlılığı da sizi bir hayli etkileyecek. Bazen bir saldırı sesi duyduğunuzda **Robin'in** acilen olay mahaline koştuğunu göreceksiniz. Eğer Amiga karşısında geçirecek boş vaktiniz varsa ve **Robin Hood** u sinemeda izlediyseniz bu oyunu mutlaka görün derim. Gelecek aya kadar hoşçakalın..

OKUYUCULARIMA ÖNEMLİ DİPNOT: Kuşların söylediğine göre bazı arkadaşlar Virüs sayfasını okuyup benim koyu bir **ACID** taraftarı olduğuma inanmışlar. Üstelik böyle bir konuşmayı otobüsteyken kendi kulaklarımla bile duydum. Her ne kadar Virüs sayfasının kahramanı olan Sayın Turbo Bey beni Acid+Rap'çi yapmaya çalışsa da bunu başaramayacak. Çünkü ayak parmaklarımdan, beyin kıvrımlarıma kadar olan tüm damarlarımda Metalci ka-



nı dolaşıyor. Onun için **Heavy Metal** hastası arkadaşlar bu tür dedikodulara inanmasın. Siz bu Virüs kahramanının Turbo adını bulana kadar kendisine Fruko, Dido, Domino, Daktilo ve Şef Oturan Karga dediğini biliyor musunuz? Birgün bakkaldan sakız alırken Turbo adını bulan bu ünlü grafikere No War Make Grafik diyoruz. Ayrıca Sabbat, Napalm Death, Autopsy, Kreatör, Death ve Scyclad hayranlarının her konudaki mektuplarını bekliyorum. Hey Turbo!!! Gel senide baba bir metalci yapalım. Ne dersin?

GRAFİK	% 80
SES	%75
OYNANABİLİRLİK	% 80
GENEL	%85

THUNDER

GÖKMEN BAYIN

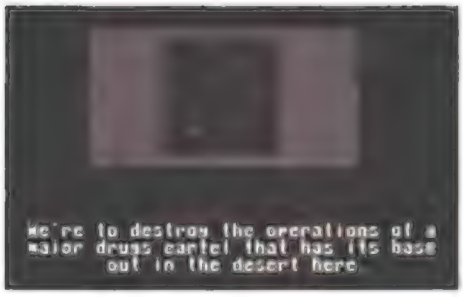
Amiga, bilgisayar dünyasının yaşlı devleri arasında kendi yerini başarılı bir şekilde almış durumda. Daha çok genç bir bilgisayar olmasına rağmen program zenginliği ve kullanım kolaylığı yönünden bir hayli yol katetmiş. Masa üstü yayıncılıktan tutun da grafik programlarının yapımına, en kral orkestralara kafa tutabilecek ses programlarından oyunlara kadar her şeyde Amiga imzasını görmeniz mümkün. Amiga'nın oyun dünyasındaki gelişmelerini ve yeni programlarını takip edebilmek için, insanın performansını biraz çizgi üstüne çıkarması gerekiyor. Çünkü büyük bir yarış içinde olan firmalar, çıkardıkları her oyunun bir diğerinden üstün olmasını istiyorlar ve böylece yoğun bir çalışma içine giriyorlar. Bu çalışmaların ürünlerini takip edebilmek ve kalitelerini tespit etmek, göründüğü kadar kolay bir iş değil. Küçük firmalar da, ürettikleri oyunlarla kendilerine prestij sağlamak amacındalar. İşte bu karmaşa, ortaya süper oyunlar çıkarıyor. Bu oyunlar, çoğumuzun arşivindeki yerini almış durumda. Özellikle konu yönünden sınırsız oyunlar olması insanı bir anlamda sandalyesine çiviliyor. Ülkemizde sevilen oyunların başında zeka oyunları, spor karşılaşmaları ve simülasyon-oyunları gelmekte. Bunların içinde özellikle simülasyon oyunları, bir hayli dikkat çekiyor. Bunun da başlıca nedeni, kullanılan vektör gafikler ile oyuncunun

kendini tamamen oyunun içinde hissetmesini sağlayabilmesi. Yarış arabasından, motosiklet yarışlarına kadar birçok simülasyon denemeleri yapıldı. Ama bunların içinde hiçbiri uçak ve helikopter simülasyonları kadar başarılı olmadı. İlk akla gelenlerden **Fighter Bomber, F-19** ve **Killing Cloud,** türünün başarılı örneklerindendi. Hele **Killing** Cloud'un üstün grafikleri bizleri bir hayli meşgul etmişti. Bu oyunun üstünden birkaç ay geçti ve yeni oyunumuz olan **THUNDERHAWK** ülkemize geldi. Bu oyunun birçok özelliği klasik simülasyon oyunlarına benziyor. Yalnız bir takım farklılıklar oyuna öylesine güzel ilave edilmiş ki, insanın kafasını kaşımamasına imkan yok. **Fighter** Bomber da ve diğer benzer türlerde olduğu gibi, yine bir takım görevleri yerine getirmek oyundaki temel amacınızı teşkil etmekte. Silah seçimleri,

gizli haberleşmeler ve erken uyarı sistemleri yine oyuna dahil edilmiş. Yalnız oyunun bir demosu var ki, ilk olarak gördüğümde üstüste birkaç defa izlemek zorunda kaldım. **Eye** Of **The Beholder** ı oynayanlar ve tanıtımını okuyanlar oradaki demonun mükemmelliğini hatırlayacaklar. İşte aynı mükemmellik bu oyunda da göze çarpıyor. Yapılan animasyonlar ve seslendirmeler tam bir show niteliğinde. Hele demoya ses özelliğinin de eklenmesi, gerçekten süper bir özellik olarak karşımıza çıkıyor. İsterseniz, bu demodan başlayarak oyun tanıtımına geçelim.

Yağmurlu ve fırtınalı bir günde özel bir askeri helikopter beyaz sarayın bahçesine iner. Görevli hızlı ve telaşlı adımlarla helikopterden çıkar ve basamakları tırmanır. Yağmur tüm şiddetiyle yağmaktadır. Dar koridorlardan geçer ve başkanın odasına gelir. Başkan durumun çok vahim olduğunu söyler ve araçların hazır olup olmadığını sorar. Görevli, tüm hazırlıkların son aşamada olduğunu ve göreve hazır olduklarını söyler. Artık imzanın atılması lazımdır. Çünkü büyük takım kurulmuştur. Başkan, pilotun ve komutanın kim olduğunu sorar ve görevi bitirmek için 24 saat süre tanır.

Buradaki olayların gerçekçiliği ve konuşma tonlarının mükemmelliği hepinizi büyüleyecektir. Kısa bir yüklemeden sonra bilgisayarınız sizden ikinci disketi isteyecek ve kendinizi bir odanın içinde bulacaksınız, isterseniz ilk önce oyundaki görevlerden bahsedelim. Bunun için en sağdaki kapıdan içeriye girin. Önünüze bir bilgi işlem merkezi gelecektir. Duvardaki dünya haritası üzerinde altı tane işaretli bölge göreceksiniz. Bu bölgeler, ikişerli gruplar halinde zorluk derecelerine ayrılmışlar. İstediğiniz bölgeyi seçtikten sonra en sağdaki haritaya klikleyin. Dilerseniz ilk olarak bu bölgelerden ALASKA'daki görevi tanıtmaya başlayalım.



Amerika'nın kuzeyindeki bu kısım, oyunun zor bölümlerinden. Komutanınız önce görevin zorluğundan bahsedecek ve soğuk iklime karşı dayanıklı olmanızdan dolayı özellikle sizi seçtiklerini söyleyecek. Daha sonra bir brifing odasına gireceksiniz. Burada, bölgenin kuzeyinde halktan uzak bir yere kurulan biyolojik silah fabrikaları gösterilecektir. Bu bölgeye sınırları çok yakın olan Sovyetler de ilgi göstermektedir. Onlar da buradaki biyolojik silahların varlığından haberdardır. 5 gün önce, uydulardan biri bu bölgede bir hareketlilik tespit etmiştir. Bundan 3 gün sonra burayla tüm bağlantılar kopar. Bağlantının kesiliş nedeninin bilinmemesi, ayrı bir kaygı yaratmaktadır. Bu fabrikaların başkalarının eline geçmesi, muhtemel bir krizi gündeme geti

HAWK

recektir. Ilk görev olarak, pilota Omega üssünü ele geçirmek verilir. Buranın belirgin bir yerde olmaması, büyük bir dezavantaj yaratmaktadır. Tek teselli, bağlantının kesiliş nedeninin basit bir hatadan kaynaklanmış olma umududur.

Buradaki ve diğer bölümlerdeki ortak noktalardan biri, komutanınızın görev alanı dışına çıktığınız an size karşı aldığı tavır olarak göze çarpıyor. Bu bölümde görev alanı dışına çıkarsanız, görevinizi uyarılmanıza rağmen kötüye kullandığınızı ve acilen Washington'a geri dönmeniz gerektiği vurgulanmakta. Komutanınızın yüz ifadesi, burada mutlaka dikkatinizi çekecektir. Oyun esnasında görev alanı dışına çıktığınız, bir yazı ve sinyalle size bildirilecektir.

İkinci göreviniz *{Orta Amerika)* ise, kolay kategorisinde hazırlanmış. Yine ilk olarak komutanınız size bilgi verecektir. Uzun bir süredir burada görev almadığınızı,20 yıldır Sovyet gerillalarıyla çarpışmalar olduğunu ve artık şehri ele geçirmek istediğinizi söyleyecektir. Ayrıca yerli halkın 10 gün öncesine kadar şehri savunabildikleri ve artık dayanamayıp tehdit altına girdikleri bilgi olarak veriliyor. Daha sonra yine bir brifing odasına gireceksiniz. Burada, bölgeye girişin batıda olduğu ve çok güçlü zırhlı birliklerin savunmaya destek verdiği anlatılıyor ve görevinizin bunları kendi arazilerine kadar takip edip yok etmek olduğu söyleniyor. Zırhlı birliklerin yanında, gelişmiş hava kuvvetleriyle de saldırı yapabileceklerinden, olayın küçümsenmemesi isteniyor. Brifingte son olarak, görevin prestij açısından önemli olduğu ve gerçek güçlerini ikinci bir defa göstermemek için, tek bir operasyonda işin bitirilmesinin gerekliliği hatırlatılıyor.

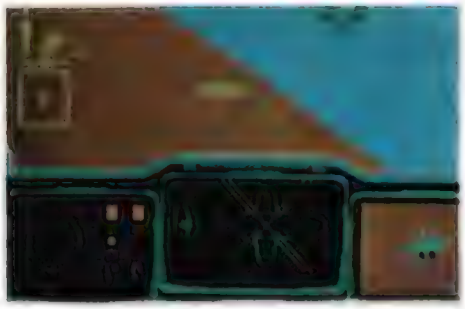
Amerika kıtasındaki son görev, güney Amerika'da ve kolay bölümde hazırlanmış. Komutanınız, bu bölgeye iyi niyetli olarak gönderildiklerini, uzun zamandır çalıştıklarını ve görevin büyük önem taşıdığını belirtiyor. Bölgede birçok paralı asker vardır. Gelişmiş silahlara sahip olan bu askerlerin ilk olarak haberleşme sistemleri kesilmelidir. Daha sonra belli yerlerde önleri kesilecektir. Bu arada önemli labarotuvarlar da yok edilecektir. Bu operasyonda deneyimli pilotlar kullanıldığı gibi, yerli halk da yardımcı olacaktır. Bu operasyonun politik yönünün ağır basması, olayın önemini artırmıştır. Başkandan özel olarak bu görevin yerine getirilmesi rica edildiğinden, milyonlarca dolarlık bir harcama yapılmıştır Bu bölgede böyle bir güç ilk defa kullanılacağından, gücümüz de belli olacaktır. Bu yüzden yapılacak tüm hareketler önceden planmış olan dikkatli manevralar olmalıdır.

Amerika kıtasındaki bu üç görevden kısaca bahsettikten sonra, şimdi geliyoruz Avrupa ve Asya kıtalarına.. Bu kıtalardaki görevler Amerika kıtasındakilere nazaran daha zor ve daha maceralı. Oyunu ilk defa oynarken, bu bölümlerden başlamamanızı tavsiye ederim. Bazı bölümlerde oyuna girer girmez doğrudan helikopteri kaldırmanız gerekiyor. Telaşlanmayın! Bu durumda ilk yapmanız gereken şey, hızınızı azaltmak olsun. İsterseniz bu ipuçlarını sonraya bırakıp, Avrupa kıtası görevleri ile devam edelim.

Bu bölümdeki göreviniz diğerlerinden oldukça farklı. Her zaman olduğu gibi yine ön bilgiyi komutanınızdan alacaksınız. Viladimir Arastov Sovyetlerin ünlü bir nükleer fizikçisidir. Kendisi yıllardır ülkesinde başarılı çalışmalar yapmıştır. Washington da bu başarılı çalışmaların farkındadır ve Arastov'u kendi ülkelerinde görmek isterler. Bu istek tam 15 yıldır devam etmektedir. Fakat Moskova, Arastov'u çok önemli bilgilere sahip olduğundan sıkı koruma alında tutmaktadır. Ancak gelen haberlere göre, Arastov daha iyi bir çalışma ortamına sahip olabilmek için batıya kaçmak istemektedir. Washington bu olaydan haberdar olur ve bir plan gerçekleştirir. Plana göre radyo-link hattıyla bağlantılar sağlandıktan sonra, bir hava operasyonu yapılacaktır. Bu planın başarıya ulaşabilmesi için herşey göze alınmıştır ve bir hatanın olmasını önlemek için bütün hesaplar tekrar tekrar gözden geçirilmiştir. Arastov, bu kaçış için en iyi zamanı seçer. Sovyetlerin askeri bir manevra yapacakları anda Washington dikkatleri bu tarafa çekecek ve Aristov'un kaçışı sağlanacaktır. Bu planın işlememesi halinde, Aristov içinde tek kaçış yolu da kapanmış olacaktır. Her nekadar Washington bu adamın güvenilir olduğunu iddia etse de, komutanınız dikkatli olmanızı öğütleyecektir. Son olarak brifing esnasında önümüzdeki 30 saatin çok şey değiştireceğini, her şeye karşı hazır olunması gerektiği ve ana görevin Arastov'u kaçırmak olduğu kadar, orayı saf dışı etmek olduğu da anlatılıyor. Ayrıca hiç bir süprizin bizi etkilememesi gerektiği de savunulmakta.

Avrupa'dan, günümüzde de dünyanınken karışık bölgesi olan Orta Doğuya geçiyoruz. Bu bölüm, oyunda orta zorluk derecesinde hazırlanmış. Buradaki ana sorun, düşman ülkelerin uluslararası suları kendi bölgeleriymiş gibi kullanmalarından ortaya çıkan kriz. Bu bölgede her türlü denizcilik olayı sıfıra inmiş. Ticaret gemileri bu yolların güvenilir olmamasından dolayı, yollarım değiştirmek zorunda kalmışlardır. Önemli petrol terminal ve kuruluşlarının da burada olmaları, krizi daha da büyütmektedir. Düşmanların sahip olduğu deniz ve hava birlikleri, çok yüksek tahribat gücüne sahip silahlarla desteklenmiştir. Bunların içinde özellikle Fulcrums uçaklarıyla Hint-A silahları, en büyük tehdidi oluşturmaktadır. Alınan bilgiler, düşman birliklerinin doğuya doğru ilerlediklerini göstermektedir. Bizim görevimiz, düşmanların amaçlarına ulaşmalarını önlemek ve yönlerini şaşırtıp büyük bir tahribat yapmaktır. Bütün bunlar olurken, gemilerden açılan ateşlere ve savaş uçaklarına dikkat etmek gerekiyor. Bütün Dünya, bu operasyonun sonucunu merakla beklemektedir.

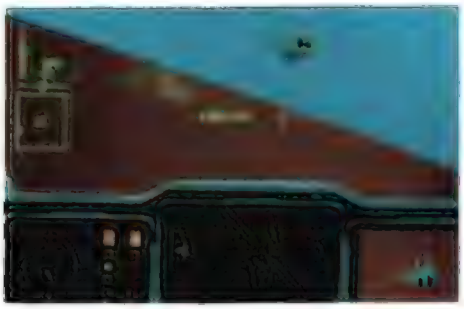
Orta Doğu'yu da böylece özetledikten sonra, son olarak Kuzey Batı Asya'daki görevimize geldik. Komutanımızın verdiği bilgiye göre, bu bölgede uzun süreden beri karışıklık söz konusuymuş. Güneydeki büyük ırmak, söz konusu düşmanla dost ülke arasındaki sınırı oluşturuyor. Sınır ötesindeki düşmanlar 70'li yıllardan bu yana, bu dost ülkenin topraklarını ele geçirmeye çalışmaktadırlar. Buradaki birliklerin merkezle olan ilişkilerini kesmek isteyen düşman kuvvetleri, ordularının gücünü bu alanda yoğunlaştırmaktadır. Sınır çatışmalarında Kimyasal silahların kullanılması, büyük sorunlara yol açmıştır. Dost ülkelerin kimyasal silahlara karşı kullanacakları herhangi



bir silahları bulunmamaktadır. Bu silahların bölgedeki fazlalığı, tehdidi daha da arttırmaktadır. Bu yüzden buradaki ana görevimiz, bu kimyasal silahları yok etmek şeklinde planlandı. Operasyon, bir baskın şeklinde yapılacaktır. Kimyasal silah üreten labarotuvarlar yok edilene kadar saldırı devam edecektir. Yerleri kesin olarak tespit edilemeyen uyum sistemlerinin de mutlaka yok edilmesi gerekmektedir. Yok edilmek istenen labratuarların çok iyi korunmasından dolayı, önlemlerin eksiksiz olarak alınması gerekmektedir. Ayrıca her şeyi yok etmek tamamen sizin insiyatifinize bırakılmıştır.

THUNDERHAWK'taki altı ana görevin konularını anlattıktan sonra, tekrar baştaki odaya geri dönelim. En sağdaki kapının

yanındaki yer brifing odasını göstermekte. Zaten buraya mecburen girip bilgi almak zorundasınız. Hemen yandaki dolaptan pilotun adını görebilirsiniz. Tabii bu ismi sizin girdiğiniz pilot adı oluşturacak ki, bu pilot da körfez savaşında görev almış. Ortadaki bilgisayar yardımıyla, oyunu **SAVE.** edebildiğiniz gibi dilediğinizde **LOAD** yapıp istediğiniz yerden devam edebilirsiniz. En soldaki dolaptan ise oyuna hemen girmeniz mümkün. Buranın en büyük özelliği, görev almadan ve hiçbir bilgi dinlemeden direk oyuna girebilmeniz. Yine burada karşınıza çıkacak olan rakipler size korkulu dakikalar yaşatacaktır. Şimdi dilerseniz oyunda kullanılan silahların neler olduklarını ve ne işe yaradıklarını görelim.



Oyunda toplam 13 tane silah kullanmanız mümkün. Bunlara birde her oyuna otomatik olarak eklenen makinalı tüfeği eklersek bu sayı 14'e yükselecektir. Bu silahlardan size en faydalı olanlarının isim ve görevlerine gelince..

F FAR ROCKED POD: Özellikle yerdeki hedefler için hazırlanmış uzun menzilli füze.

AGM 219 PENGUIN: Özellikle gemilere karşı kullanılan yüzey füzesi.

MK 54: Su altı araçlarında tahribatı hedefleyen bomba.

AIM 11 F SHALLOW: Orta menzilli havadan havaya güdümlü füze.

AIM 10 B COBRA: Orta menzilli havadan havaya hafif füze.

AGM 122 SHARM: Seri atılabilen antiradar füzesi.

AGM 65 MAVERICK: Havadan yere atılabilen güdümlü füze.

AGM 214 FIRE STROM: Lazer güdümlü havadan yere seri füze.

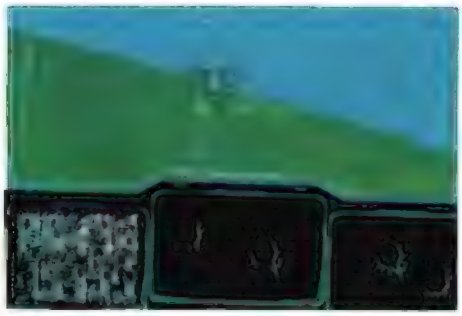
MK 82: Yüksek tahribatlı patlayıcı bomba.

RCS 223: Parçalara ayrılarak büyük tahribat yapabilen bomba.

Bunların içinde özellikle **MAVERICK** ve **AGM 214** süper füzeler. Yakın mesafeden hedeflerini şaşırtmaları imkansız olduğu gibi çok süratli yol alabiliyorlar. Bu oyunda seçtiğiniz görevlere göre silah seçimini yapmanız sizin avantajınıza olacaktır. Mesela göreviniz deniz üstünde geçiyorsa su altı hedeflen için silahlarla birlikte gemileri vurmak için füzeler almanız gerekecek. Bu silahları helikopterinizin üçü sağa üçü sola olmak koşuluyla altı yerine yerleştirebilirsiniz. Ancak bazı mermiler ağır olduklarından sadece kanat altlarına sığmakta. Daha çok köşelere hafif füzeler koyarsanız hem dengeyi daha iyi sağlamış olursunuz hemde daha fazla silah almış. Yanlış bir mermi yerleştirdiğinizde sağ butonla bunu yok edebilirsiniz. Eğer bu yerleştirme işlemleriyle hiç uğraşmak istemiyorsanız **AUTO** demeniz yeterli olacaktır. Bu esnada bilgisayarınız otomatik olarak silahları helikopterinize yerleştirecektir. Buradan **EXIT** yardımıyla direk oyuna girebilirsiniz.

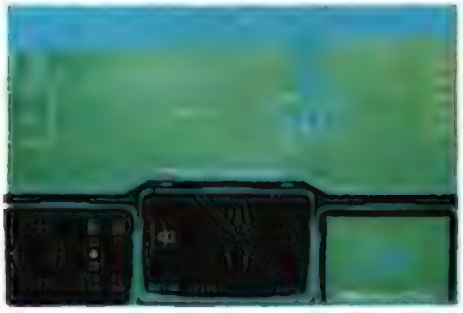
Oyunun oynanması ise gayet basit. Ancak mouse ile oynanmasından dolayı bazı yerlerde çok hassas ayar istiyor. Başta da dediğim gibi bazı görevlerde helikopteri ilk önce dışardan göreceksiniz. Kendiliğinden kalkıp rotaya oturduktan sonra kontrol size bırakılacaktır Bu esnada yapmanız gereken ilk iş hızınızıaşağı çekmek olsun. Çünkü bu hızla giderseniz hedeflen çok çabuk geçerek farkına varmassmız. Yerden direk sizin kontrolünüzdeki kalkışlarda ise ilk önce motoru çalıştırmanız gerekiyor. Bunu yapmak için mouse'un sağ butonuna basarak ileri itmeniz gerekiyor. En soldaki yatay derece ortaya geldiğinde kalkışa hazırsınız demektir. Biraz daha ittiğinizde helikopteriniz havalanacaktır. **SPD** ile gösterilen yerden hızınızı ayarlayabilirsiniz. Helikopterinizin hızını eksi yapmak koşuluyla geriye dönebiliyorsunuz. Yani hedefleri geçmiş olsanız bile tekrar geri gönme şansına sahipsiniz. SPD'nin sağındaki derece ise yüksekliğinizi ifade etmekte. Yatay çizginin üstüne çıktığınızda yükseliyorsunuz demektir. Alçalmak için ters işlem yapıp derecenin aşağı doğru indiğini göreceksiniz. En sağdaki yükseklik derecesi ile bunu çok iyi kontrol etmeniz gerekiyor. Eğer alçalırken bu dereceden çok iyi kontrol yapmassanız aniden çakılabilirsiniz. Ekranın üstünde ise yönünüzü gösteren pusulayı görmeniz mümkün.

Sağdaki kare ise gittiğiniz yönü ve hızı temsil etmekte. Mouse'un sağ tuşuna basıp sağa yada sola çektiğinizde kare üstündeki noktanın yer değiştirdiğini göreceksiniz. Bu yolla helikopterinizi hiç hareket ettirmeden etrafında döndürebiliyorsunuz. Sol alttaki radardan düşmanlarınızın hareketlerini görebilirsiniz. Kırmızı renkte olanlar genelde uçak saldırısını, beyaz renkliler ise atılan füzeleri temsil etmekte. Orta ekrandan mermilerinizin durumunu görebilirsiniz. Aynı zamanda bir çatışma anında aldığınız yaralar temsili bir resim üstünde size gösterilecektir. Bunu normal anda görmek istiyorsanız klavyeden 'D' tuşuna basmanız yeterli olacaktır.



En sağdaki ekrandan ise hedefleri ve durumlarını görebilirsiniz. Bu ekranı açmak için yine klavyeden 'C tuşunu kullanmanız gerekecek. Hedefleri yok ettiğinizde **NO TARGET** yazısını göreceksiniz.Attığınız füzelerinde hedefleri bulduğu anları buradan tespit edebiliyorsunuz. Eğer hedefler için uygun silahlar seçtiyseniz ekranda bir işaret hedef üstüne kitleyecek ve **LOCK** yazısı çıkacaktır. Kitlendiğinizi anladığınızda ateş ederseniz hedefi kaçırmanız yüzde sıfır olacaktır. Ekrandan silah değişimi yapmak için sağ butonu kullanmanız gerekiyor. Değişen silahlar bir sinyal yardımıyla size bildirilecektir.

Bomba yardımıyla hedefi vurmak istediğinizde hedef monitöründe bir artı işareti çıkacaktır. Yavaş olarak hedefin üstünden geçerken artıyla kesiştiği an bombayı bırakırsanız başarıya ulaşabilirsiniz. Eğer yeri helikopterin altından görmek istiyorsanız 'M' harfine basmanız gerekiyor. F5 tuşu yardımıyla kaskınızı giyebiliyorsunuz. Bu olay özellikle çok karanlık bölgelerde büyük iş görüyor. Sayı klavyesinden **ENTER** tuşuna bastığınız anda uçuş halindeyken helikopterinizi dışardan görebilirsiniz.Yine bu klavyeden 4 helikopterinizi **ZOOM** yaparken 8 üstten görünüm sağlıyor. 9 yardımıyla helikopterinizin görüntüsünü uzak açıdan görebilirsiniz. 1 ve 3 kendi etrafında çevirirken 2'de yandan görünüm sağlıyor. Oyunu dilediğinizde 'P' tuşu ile dondurmanız da kullanılan özellikler arasında.



THUNDERHAWK gerçekten her şeyiyle mükemmel bir oyun. Diğer simülasyon oyunlarında olduğu gibi bu oyunda da heyecen doruk noktasına çıkabiliyor. Animasyon olayının ve ses efektlerinin çok üstün bir şekilde kullanılması oyunun kalitesini doruk noktasına çıkarıyor. Özellikle uçuş anında aldığınız yaralarla camlarınızın kırılıp ekranlarınızın kararması çok gerçekçi yapılmış. Böyle bir anda helikopterinizin kontrolü titreşimlerden dolayı bir hayli güçleşiyor. Eğer aldığınız yaralar çoğalırsa kendinizi sizin için saygı duruşunda bulunan askerin yanında bulabiliyorsunuz. Eğer sizde bu tür oyunları saklamayı alışkanlık haline getirdiyseniz **THUNDERHAWK'i** mutlaka oynayın. Son olarak, gripten yanakları kızarmış bir halde üstün bir performans göstererek bana yardımını esirgemeyen sevgili Ayşen'e sonsuz teşekkürlerimi sunuyorum. Gelecek aya kadar hoşçakalın.

Executioner

TUNÇ DİNDAŞ

Eski **AMIGA** kullanıcıları **GRAVITY FORCE** adlı oyunu bilirler. Bu oyun ne kadar eski ve kötü grafiklere sahip olsa da satılır. Çünkü oyunun kendine has bir güzelliği vardır. Her şeyden önce, oynanabilirliği fazladır. Ve işin ilginç yanı, oynandıkça oynanan bir oyundur. Bu oyuna benzer birçok oyun yapıldı; ama ben bunun gibisini görmedim. Oldukça güzel grafik ve müziklere sahip.

Oyunun amacı, çeşitli gezegenlerden köle toplayarak satmak ve böylece para kazanmak. Gezegen, isteğe göre bir haritadan seçiliyor.

Oyunun başında, oldukça güzel bir müzik eşliğinde güzel bir intro seyrediyoruz. Pilotumuz görevine korkusuzca ilerliyor. Oyunda pilotu yöneteceksiniz. Bu introdan sonra, oyunun ama menüsüne çıkar:

LOAD SAVED GAME: Oyunu kaydetme ve yükleme **kısmı.**

Şimdi oyuna başlamak için BEGIN MISSION ı seçin. İstendiğinde ikinci disketi takıp maceraya başlamaya hazırlanın.

Karşılaşacağımız ekran, gezegen seçim

BEGIN MISSION: Oyuna yani göreve başlamak.

ENTERTAINMENT: Kelime anlamı gibi sadece eğlence olsun diye konulmuş bir seçenek.

SIMULATION MODE: Oyunu anlamanız için konulmuş simülasyon oyun. Burada hiç bir düşman size zarar veremiyor. Çarptığınız zemin ya da mermi sizi yok etmiyor. Oyunun temel mantığını burada rahatlıkla anlayabilirsiniz. Bence önce bir el burada oynayın.

GAME BRIEFING: Oyunda karşılaşacağımız objeleri tanıtan kısım. Burada, oyunda toplamamız gereken köleleri ve kademe bitirme objesini görebilirsiniz. Burayada bir göz atmanızı tavsiye ederim.

ekranıdır. Burada joystick ile istenen gezegen seçilebilir. Sol aşağıda **'SHOP'** bulunuyor. Buradan daha sonra bahsedeceğiz. Ateş düğmesine basın ve bekleyin.

Daha sonra yeni bir menü ile karşılaşacaksınız. Buradaki seçenekler şu işlere yararlar:

LAUNCH: Gezegene inip oynamaya başlamanız için konulmuştur. **'SHOP'** gemisinde ve ana geminizde burayı kullanmayın. Hiç bir fonksiyonu yoktur.

SET DESTINATION: Yanlış seçimlerde tekrar gezegen seçim ekranına dönmeye yarar.

ENTERTAINMENT: İlk ekrandaki seçenek ile aynıdır.

Burada oyuna başlamak için **LAUNCH'u** seçin. Şimdi gemimizi göreceksiniz. Gemimiz küçük ve fazla şatafatlı olmayan bir gemi. İlk başta sadece tekli ateşe sahibiz. Geminin kullanımı ise düşündüğünüzden de basit. Ateş tuşu, ateş etmek; Joystick yukarı, motoru ateşlemek ve yerçekimine karşı koymak; Joystick sağ ve sol, gemiye hareket vermek; Joystick aşağı ise, bazı nesneleri almak için kullanılıyor. Burada yapacağınız iş, zıplayan adamları toplayıp üzerlerinde 'F harfi bulunan küreleri almak. Tüm objeleri topladıktan sonra, üzerinde dönen bir pervane olan şekli alın. Ekranın sağ altındaki haritada, sizin dışınızda parlayan bir nokta gördüğünüz anda kademeyi bitirmeye hak kazandınız demektir. Hemen onun yanına gidin ve dokunun Eğer hiç bir şey yanmıyorsa, daha toplanacak objeler var demektir. Bu arada sol üstte bulunan yakıt göstergesine dikkat edin. Fazla yakıt harcatan hareketlerden kaçının.

Kademeyi bitirince tekrar gezegen seçim ekranına geliyorsunuz. Buradan yeni gezegeni seçip oyuna devam edebilirsiniz.

SHOP'a gelince... Buradan paranızın yettiği ölçüde istediğiniz silahı alabilirsiniz Dükkana girdiğinizde joystick sağ *J* sol ile satacağınız köle sayısını belirleyin. Ateş tuşuna basıp köleleri satın. **'NEXT, 'PREW** ve **'LIST'** ile satılan eşyalara bakabilir. **'BUY'** ile satın alabilirsiniz. **'INFO',** satılan eşya hakkında bilgi almak, **'EXIT'** buradan çıkamak için kullanılır.

Oyunumuz oldukça güzel grafik ve müziklere sahip. Eğer iyi bir oyun oynayıp neşeli vakit geçirmek istiyorsanız, bu oyun tam size göre. Vakit kaybetmeden satın almanızı öneririm. Shoot'em up'çılar niye hala duruyorlar? Mega başarılar dilerim.

HAWK 512K İki disket

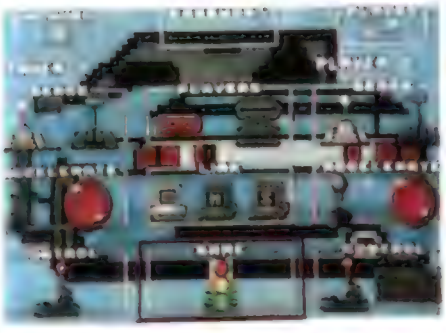
GRAFİK	% 90
SES	% 80
OYNANABİLİRLİK	% 80
GENEL	% 80

LOTUS TURBO CHALLENCE 2

MURAT ŞEN YÜZ

Lotus Turbo Esprit Challange. ilk piyasaya çıktığında büyük ilgi çekmişti. Hatta öyle ki, hemen hemen herkes bu oyuna Kick Off kadar ilgi gösteriyordu. Gerek arabaların kullanım rahatlığı açısından, gerekse iki kişinin aynı anda yarışabilmesi özelliğinden dolayı oyun çok rağbet görmüştü, aslında oyun hala yarışseverlerin gözdesi, ancak tüm yarışseverler ve Amiga kullanıcılarının beklediği bir oyun daha vardı. Bu oyun da, **Lotus Turbo** Esprit Challange-'in ikincisiydi. Ama artık beklemiyorlar; çünkü artık ülkemize de geldi. Yeni özellikleriyle, birincisine oranla daha fazla ilgi çekeceği şimdiden belli oluyor. **Lotus** Esprit'i birincisinin yardımıyla kısaca hatırlattıktan sonra gelelim oyunun özellikleri ve oynanışına.

Güzel bir müzik eşliğindeki yükleme faslı bittikten sonra, karşınıza oldukça yüklü bir menü ekranı çıkıyor. Bu menüde ekranın



ortasındaki seçenekler genel ayarlamaları gösteriyor. Her iki yandaki seçenekler, oyuncuların kendilerince ayarladıkları özellikleri belirtiyor. Şimdi oyuncu seçeneklerini inceleyelim. Sağ yandaki seçimler ikinci oyuncu.ekranın sol tarafındaki seçimler ise

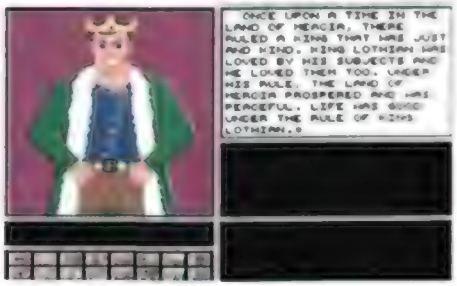
birinci oyuncu için. Eğer tek kişi ayarlaması yapıyorsanız, birinci oyuncunun seçeneklerini kendinize göre düzenlemeniz gerekiyor. En üstte bulunan **Gears,** vitesinizin otomatik ya da manuel olmasını belirliyor. Yani vitesin oyuncu' tarafından mı, yoksa bilgisayar tarafından mı değiştirileceği ayarlanıyor. Bir altındaki **Accelerate** menüsü ise, hızlanmanın ileri iterek ya da fire tuşuna basarak gerçekleşmesini ayarlamak için. En alttaki **Control** ise, oyuncuların joystick veya klavye ile yönetimlerinin ayarlandığı menü. Ancak sadece ikinci oyuncu için ayarlama şansınız var. Birinci oyuncuya sadece joystick ile oynama şansı verilmiş.

Genel ayarlamalar ise 3 tane ve şunlardan oluşuyor: En üstteki **Player** seçeneği, tahmin ettiğiniz gibi oyuncu sayısının düzenlenmesine yarıyor. **Link** menüsü ile, ikinci oyuncunun size karşı oynayacağı hattı belirliyorsunuz. Bu direkt bilgisayar kanalıyla olabileceği gibi, bir modem hattı da olabiliyor. En alttaki **Game** seçeneği ise, size bu muhteşem yarışa başlatan start oluyor.

Grafikler, yine sizi gerçek bir yarışta hissettirecek kadar güzel. Ses efektleriyle de oyuna tam bir yarış havası verilmiş. Start verilmeye yakın siz de, kullandığınız üstü açık Lotus ile tüm arabalara tozunuzu yutturmaya hazırlanıyorsunuz. Yarış başlayıp heyecan dolu anlar geldiğinde, yine sizi yol kenarındaki barikatlar ve reklam panoları rahatsız edecek. Çünkü virajlara sert girdiğinizde, bu panolara çarpmanız söz konusu. Biraz joystick kabiliyeti biraz da sabır ile, bu oyunda en başarılı sürücü siz olabilirsiniz. Bakalım **Lotus Turbo Esprit Challange'ın** bu ikinci versiyonu birincisi kadar ilgi çekecek ve ses getirecek mi? İlerleyen günler bize bu sorunun cevabını olumlu yönde verecek sanırım. Hepinize birinciliklerle dolu yarışlar dilerim.

GRAFİK	% 80
SES	% 75
OYNANABİLİRLİK	% 75
GENEL	% 85

LEGEND of the LOTHIAN

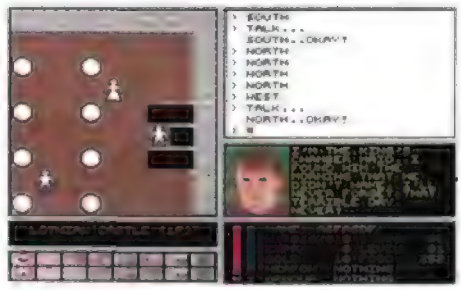


GÖKMEN BAYIN

Mercia. yıllarca yokluk içinde yaşamış ve çok kötü yönetilmiş bir krallıktır. Ülkenin sorunları öylesine ağırdır ki. yönetimi ele alan her kral başarısızlığa mahkum olmuştur. Günler geçtikçe ülkenin sorunları dahada ağırlaşmış. Bir gün kralları ölmüş ve ülkenin başına çok sevilen **LOTHIAN** geçmiş. Lothian diğerlerine benzemeyen birçok özelliğe sahipti. Bunların başında da halkını çok seviyor olması geliyordu. Onun idaresindeki Mercia krallığı özgürlüğe ve refaha ulaştı. Hayat, idare ve yönetim yönünden Lothian'ın liderliğinde yaşanacak duruma geldi. Ama ülkenin üstündeki lanetli yıllar henüz giderilememişti. Karanlık bulutların gün ışığına yol vermediği bir günde kral uykusundan uyanamadı. Çevresindeki insanlar onu uykudan kaldırmak için her türlü yolu denediler. Ülkenin büyük sihirbazları kralın üstündeki büyüyü kaldırmak için seferber oldular. Ama hiçbirinin büyüsü etkili olamadı. Bu kadar güçlü büyülere karşı direnebilecek olan laneti tek bir isim yapabilirdi. Artık kral büyük şeytan tarafından esir alınmıştı. Kralın durumu ülkenin her tarafında duyuldu. Kralın bu hale düşmesi, ülkenin otoritesini sarstı. Her türlü ticari olay durdu. Ordu dağıldı. Ülkede tam bir kaos yaşanmaya başladı. Kralın çevresinde sadece onu kurtarmaya çalışan insanlar kalmıştı.

Krala karşı yapılanlardan öfke duyanların sayıları oldukça fazlaydı. Ancak içlerinden birinin öfkesi, hepsinin üstündeydi. Bu genç, son derece yoksul ve çaresiz biriydi. Kralını çok seven bu gencin onun için yapabileceği şey ne olabilirdi? Bir gece olanlar oldu.Gecenin karanlığında uykuya dalan genç. birden çok parlak bir rüya görmeye başladı. Rüyasında çok yaşlı ve beyaz sakallı biriyle konuştu. Bu yaşlı adam, kralın üstündeki büyünün nasıl bozulabîleceğini anlattı ve gerekli olan sihirli kelimeleri ona ezberletti. Son olarak, krallığı ancak genç birinin kurtarabileceğini söyler ve aniden kaybolur. Rüyada bir mücevherden bahsetmiştir. Bu taşın büyüyü kaldırmada görevi büyük olacaktır. Genç adam uykusundan kalktığında gözlerine inanamaz. İhtiyar adamın bahsettiği taşın baş ucunda durduğunu görür. Bu gördüğü, bir rüya değildir. Aksine gerçeğin ta kendisidir. Bir sürü sebepten dolayı tanrılar krallığı kurtarma görevini ona vermiştir. O sabah kalktığında işe nereden ve nasıl başlayacağını bilmeyen kahramanımız telaşa kapılır. Ama tanrılar ona yardım edeceklerdir. Çünkü onlar da bu krallığın yaşamasını istemektedirler.

İşte **LOTHIAN'ın** macerası bu. Geçen aylarda **KING'S BOUNTY** diye bir oyunu size tanıtmıştık. Bu ayki yeni oyunlarımızdan biri olan **LEGEND OF THE LOTHIAN,** gerek oynanış, gerekse konu bakımından bu oyuna oldukça benzemekte. Zaten birçok oyunda olduğu gibi ilk oyunun başarısı üzerine hemen bir benzeri piyasaya sürülüyor. Oyunu yüklediğinizde, ilk olarak size efsaneyi bilip bilmediğiniz sorulacak. Eğer cevabınız evet olursa, doğrudan oyuna gireceksiniz. Hayır cevabı verirseniz, efsane size resimlerle birlikte anlatılacaktır. Daha sonra cinsiyetiniz sorulacak ve adınızı girmeniz istenecektir. Oyunda siz, ihtiyar adamı rüyasında gören genç.adamı canlandırıyorsunuz. Ekrandaki ok hangi yöneyse o yöne doğru ilerleyeceksiniz. Zaten ilerlediğiniz yönün ne taraf olduğu ekrandaki panodan sürekli size gösterilecektir. Alt sol köşede ise kontrol panelini göreceksiniz. Bunlardan soru işareti ile karşınıza çıkan cisimlerin neler olduğunu öğrenebilir; yine bu şekiller yardımıyla karşınıza çıkan kişilerle konuşabilirsiniz. Yüksek yerlere tırmanabildiğiniz gibi, uygun yerlerde de dinlenmek amacıyla uzayabilirsiniz. Önünüze çıkan silah ve altınları da toplamayı sakın ihmal etmeyin. Bunlar hem sizin gücünüzü arttıracak, hem de şeytana karşı savaş gücünüzü arttıracaktır.



LEGEND OF THE LOTHIAN, sürekli araştırmaya dayalı bir oyun olduğundan zevkle oynanıyor. Grafik açısından doyurucu olmasa da, vakit öldürmek isteyenlerin seveceklerini tahmin ediyorum. Gelecek aya kadar hoşçakalın..

GRAFİK	% 70
SES	% —
OYNANABILIRLIK	% 75
GENEL	% 75

DARKMAN

KARANLIKLARIN İÇİNDEN GELEN ADAMLA HEYECANLI BİR MACERAYA KATILMAK İSTİYORSANIZ, BU OYUN TAM SİZE GÖRE. ONA YARDIM EDİN Kİ HUZURA KAVUŞABİLSİN. ONUN TEK DOSTU SİZSİNİZ.

TUNÇ DİNDAŞ

OCEAN denince ilk akla gelen meşhur filmlerin oyunlarıdır. İşte **'OCEAN',** her zamanki gibi' yine para yapan filmlerin oyunlarını yaparak para kazanmayı planlıyor. İşin ilginç tarafı, bunu başarıyor da.

Klasik oyun türlerini timlerin kahramanları ile birleştirince, ilginç şeyler çıkıyor. Geçen aylarda ülkemizde de gösterilen **DARKMAN**. *(karanlık adam)* oldukça beğenilmişti. Bu film, yurt dışında da çok sevilmişti. **OCEAN** zaman kaybetmeden filmin bilgisayar oyununu yaptı. Oyun piyasasında iyi grafikler ve hızlı arcade oyunların şansı her zaman vardır. En çok satan oyunlar hangileri olabilir ki? Tabii ki **ACTION'** oyunlar. Oyunumuzun konusu film ile aynı.

Bilimde yeni ufuklar açabilecek bir buluş yapan profesör, kötü adamlarca öldürülmeye çalışılıyor Suratı çok kötü bir biçimde yanan profesör, intikamını almak için

harekete geçiyor. Yaptığj buluş ile belli bir süre istediği kişinin kılığına geçebiliyor. Tabii kılık değişikliğinin süresinin kısıtlı olması, profesörü bazen zor durumlarda bırakabiliyor. Oyunun konusu yine klasik konu. Kötü adamları bulup intikamımızı almak. Bunu yapmak için **DARKMAN'a** yardım etmek zorundasınız. Hazırsınız değil mi?

Birinci kademede **DARKMAN** kılığına gireceği adam hakkında bilgi toplamalı. Bu iş için resim çekmesi gerekiyor. Fotoğraf çekmek için bir binanın önünde gizlenen **'DARKMAN',** fotoğraf makinası ile düşmanın resmini çekiyor. Burada, adamın pencerelerden geçerken resmini çekmeniz. Birinci kademede joystick yerine mouse'u kullanırsanız daha iyi olur. Sadece bir pozunu çekmeniz yeterli değil. Mümkün oldukça çok deklanşöre basarak çok resim çekmeye çalışın. Daha sonra bilgisayar sizin **çektiğiniz** resimleri değerlendirecek. **Eğer limiti aşarsanız,** sonraki kademeye **geçmeye hak kazanacaksınız.**

İkinci kademede, yolda sağa doğru ilerleyerek bir çantayı ele geçirmeniz gerekiyor. Burada sizi durdurmaya çalışan adamlar var. Onları döverek yok edin. Daha sonra düşen parçaları toplayın. Bir süre sonra **'DARKMAN'** haline geleceksiniz. Sonra yine ilerleyin. Buradaki sandıkları, adamların kafasına atabilirsiniz. Bu sayede düşmanları kısa sürede öldürebilirsiniz. Bir düşmanın elinden çantayı aldıktan sonra, tekrar sağa doğru ilerleyin. Bir süre sonra üçüncü kademeye geçmeye hak kazanacaksınız.

Üçüncü kademede yine fotoğraf çekiyoruz. Ama bu kademede pencere sayısı artmış. Bu kez işiniz biraz zor, zira adam da çok hızlı hareket ediyor. Bunun dışında birinci kademe ile neredeyse aynı.

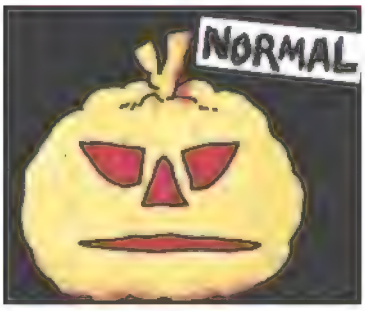
Dördüncü kademede, bir fabrika içinde ileriliyoruz. Burada sadece düşmanlarımız yok; bir de inip kalkan pressler, ateş püsküren borular var ve üzerlerine çıkabileceğiz sandıklarla platformlar bulunuyor. Burada zıplayarak pressleri ve patlak boruları geçebilirsiniz. Sağa ilerleyin ve merdivenlere gelince yukarı çıkın. Bir süre sola doğru ilerleyince, bir sonraki kademeye geçebilirsiniz.

DARKMAN, genel açıdan zevkli bir **oyun.** Başlangıçta kolay olsa da, sonrası oldukça zor. Eğer **DARKMAN** i seyrettiyseniz. bu oyunu oynayın. Oyun arşivinize katabileceğiniz, güzel grafikleri olan bir oyun.

Bu oyun için de hepinize **MEGA** başarılar diliyorum.

OCEAN/512K Tek disket

GRAFİK	% 80
SES	% 60
OYNANABİLİRLİK	% 90
GENEL	% 70



BILLIARD SIMULATOR II

GÖKMEN BAYIN

Merhaba sevgili arkadaşlar.. Bu ay öyle bir bilardo oyunuyla beraberiz ki, gördüğünüzde söyleyeceğiniz ilk şey **'olmaz böyle şey'** olacak. Çünkü bir bilardo oyunu için hakikaten böyle bir şey olamaz. Artık bu oyunu oynadıktan sonra, bir daha bilardo salonuna gitmezsiniz. Şimdi aranızda **ben bu oyunu bilmiyorum'** ya da **sayının nasıl alındığından haberim yok'** gibi cümleler sarfedeniniz olacaktır. Hiç biriniz üzülmeyin. Bu güne kadar yapılanların içinde en iyisi olan bu oyunla beraberseniz, bunların hiçbiri sorun olmaz. **Fast Eddies'i** okuyanlar hatırlayacaklardır. Orada bu oyun için 'oynarken ağzımız açık kaldı' deyimini kullanmıştık. Gerçekten de Fast Eddies, o güne kadar ülkemizde bulunan bilardo oyunlarının içlerinde en iyisi idi. Üç topundan, Amerikan'ına kadar her türlü bilardo oyununun olması, doğrusu hi7i şaşırtmıştı. Bunun yanında **PULL-DOWN** menülerinden de ayarlamaları yapabiliyor olmanız, oyunun kalitesini arttırmıştı. Ama oyun dünyası o kadar çabuk gelişiyor ki, insanın aklı karışıyor. Böyle süper bir oyuna daha doymamışken, bu sefer **BILLIARD SIMULATOR II** ülkemize geldi. Yalan söylemeye hiç gerek yok. Fast Eddies'ten sonra hiçbir bilardo oyununun süper olacağını tahmin etmiyordum. Ama ne kadar yanıldığımı, bu oyunu oynayınca anladım. Süper sıfatı **BILLIARD** için zayıf kalıyor. Oyunun grafiklerinden seslerine kadar her şeyi mükemmel. Toplar bantlara çarpışında çıkan sesler, bu sefer tam anlamıyla orijinali gibi yapılmış. Oyunun getirdiği en büyük yeniliklerden biri, 3D **POOL'u** hatırlatan üç boyutlu görüntülerin olması. Oyunu oynarken istediğiniz bir anda masayı hemen çevirebiliyorsunuz. İstediğiniz açıyı bulduktan sonra toplara zoom yapma imkanınız var. Bunun nasıl olduğunu birazdan anlatacağım. Dilerseniz önce oyunun oynayışına bir göz atalım.

Disketiniz yüklemeye başladıktan sonra ilk olarak, oyunların oynandığı evin dıştan bir görünüşüne rastlayacaksınız. Daha sonra oyunun ana kumanda yeri olan hol'e geleceksiniz. Burada ayakta duran iki bay ve bayan görmeniz mümkün. Ayakta tek başına duran bayanın elinde bir takım şeyler göreceksiniz. Mouse ile bunları büyütün. Oyunu kaç kişiyle oynamak istediğinizi buradan seçebiliyorsunuz. Bilgisayara karşı oynamak istiyorsanız, disketin üstündeki protect'i computer resmine getirin. Holde sol tarafta duran bir bilgisayar göreceksiniz. Buraya klikle-

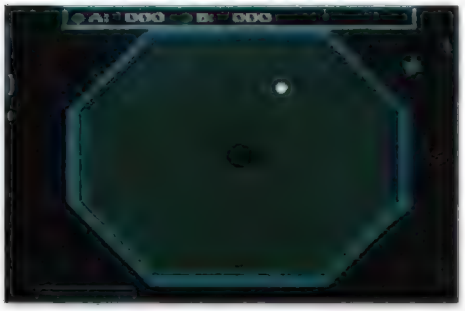
diğinizde kısa bir yüklemeden sonra önünüze bir bilardo menüsü gelecektir. Seçiminizi buradan yaptıysanız, bütün oyunları iki kişilik oynamak zorundasınız. Tek duran bayandan oyunu ne şekilde oynamak istediğinizi seçerseniz seçin, bilgisayar oyunu iki kişilik oynatacaktır. Ayrıca oyunun süper özelliklerinden çoğunu, bu bölümde kullanmanız mümkün değil. Bunların neler olduklarını birazdan öğreneceksiniz.

Salon içinde okla dolaştığınızda, üç kapıdan ışık geldiğini göreceksiniz. Bu kapılar bilardo masalarının çeşitlerine göre ayarlanmış. İsterseniz en sol kapıdan başlayalım. İlk olarak oyunu tek kişiyle oynadığınızı varsayalım, fek başına duran bayanın elinden, bir kişi oynayacağınızı belirtin. Daha sonra soldaki kapıya klikleyin. Önünüze iki tane üç top masası gelecektir. Bunlardan istediğinizi seçin. Oyunu oynarken göreceksiniz ki, sadece sizin atışlarınız işlem görüyor. Eğer bu durumdan sıkıldıysanız ve yanınızda bir arkadaşınız varsa, hemen oyunu iki kişilik yapın. Masadan ayrılmak için aşağıdaki küçük düğmeyi kullanmanız gerekiyor. Oyunu bilgisayarla oynamak istediğinizde, computer'i seçmeniz gerekiyor.

Oyuna başlamadan önce, belli bir değere sahipsiniz. Bilardo masasının önündeki ikisi bayan beş kişiden birini rakip olarak seçmeniz gerekmekte. Bu değerlere göre rakipler sizi ya kabul ediyor ya da oynamayı reddediyor. Alttaki rakam, oyunun değerini belirtmeye yarıyor. Bu değeri oklar yardımıyla arttırıp indirebilirsiniz. Oyunu kazandığınızda, bu değerin tümü sizin hanenize işleniyor ve oynayamadığınız rakiplerle karşılaşmanız mümkün oluyor. Şayet kaybederseniz, bu değer sizden eksiliyor ki, bu da pek iyi olmuyor.

Rakibiniz oyunu kabul ettikten sonra ilk atışı sizin yapmanız gerekiyor. Daha sonra mouse'a bir klik yapın. Ekranın üstünde bir derecenin dolduğunu göreceksiniz. Bu olay rakibinizin düşünme süresini ifade ediyor. Burası dolduğunda bir klik daha yapın ve rakibinizin atışını yapmasını sağlayın. Oyun böylelikle devam edecektir. Yine oyundan çıkmak için masa altındaki düğmeyi kullanmanız yeterli olacaktır. Rakiplerinizin bulunduğu yerden çıkmak içinde kapıya kliklemeniz gerekiyor.

Şimdi gelelim yukarda bahsettiğim süper özelliğe. Yalnız bu özellik, bütün masalarda oyunu tek kişi oynarken geçerli. Yani bilgisayara ya da arkadaşınıza karşı oynuyorsanız, bu özellikleri kullanamıyorsunuz. Oyun esnasında sağ butona bastığınızda, sekiz tane karenin ekrana geldiğini göreceksiniz. Bunlardan **UNDO** yaptığınız atışı geçersiz sayarak bir öncekine geri dönmenizi sağlar, ikinci defa **UNDO** derseniz, son atışınıza geri dönebilirsiniz. N oyunu en başa döndürmeye, S oyunu başlatmaya yardım ediyor. **UNDO** ile **N** arasındaki kare, oyunu **RESET** etmek için hazırlanmış. **UNDO'nun** hemen sağındaki kareye gelince.. Bu bölüm bilardoda vuruşların nasıl olduğunu ve hangi vuruşlardan nasıl sonuç çıkarılabileceğini bilmeyenler için hazırlanmış. Burayı seçtiğinizde, topa ne yönden vurursanız nasıl sonuç alacağınız gösteriliyor. İlk önce ıstaka ile nasıl bir güçle vuracağınızı istediğiniz gibi ayarlamanızı gerekiyor. Zaten buradaki ıstaka hareketsiz. Mouse ile sağa-sola istediğiniz gibi ayar yapabilirsiniz. Bu ayarlamalar sonucunda masa üstündeki doğrultuların değiştiğini göreceksiniz. Sol buton yardımıyla, topun üstündeki ıstakayı istediğiniz yöne ayarlayın. Gördüğünüz gibi, topa vuruş gücünüze karşılık hareketlerin nasıl olacağı mükemmel bir şekilde anlatılmış. Topa isabet anında, doğrultuların, isabet eden topun rengine bürün düğü hemen dikkatinizi çekmiş olmalı. Eğer bu doğrultular yardımıyla vuracağınız şekli tam olarak ayarladıysanız, vurduğunuz topun ne yöne doğru gideceğini de bulabilirsiniz. Sol üstteki sayıyı aklınızda tutmanız gerekiyor. Çünkü buradan ayrıldığınızda, atış yaparken ıstakayı aynı duruma getirebilmek için aklınızda tuttuğunuz sayıyı aynen yakalamanız gerekiyor. Ancak bu şekilde ayarladığınız ölçülerin dışına çıkmayacak şekilde bir atış yapabilirsiniz.



Beyaz bir topun üstündeki ok, işaretli karede ise bir başka süper özellik gizli. Buradan topun dört temel hareketini ayarlayabilirsiniz. Bunlar sırasıyla falsolu, sekerek, alttan falso ve üstten falso olarak ayarlanmış. Artı ve eksilerden, bu vuruşların hareket oranlarını arttırıp, azaltabilirsiniz. **0**'la **100** arasından, bu değişimi yapmanız mümkün. 3D yardımıyla oyunu mükemmel bir şekilde üç boyuta çevirebilirsiniz. Üç boyuta geçtiğinizde sağ butonla menüyü çıkartın. Üstten ilk ikisi masayı yukarı aşağı almaya yarıyor. Onun altındaki oklar yardımıyla masayı kendi etrafında çevirebilirsiniz. Noktaya bağlı oklar yardımıyla da masayı X ekseni boyunca sağa-sola kaydırabilirsiniz. Eksi ve artı, masaya **ZOOM** yapmaya yarıyor. Beyaz topun üstünde dik bir siyah çizgi göreceksiniz. Topa bu çizginin doğrultusunda vurmanız gerekiyor. Bunu ayarlamak için de, masayı uygun bir duruma getirmek zorundasınız. Atışı yapacağınız yer, tam bu çizginin karşısında olmalı. 2D yardımıyla masanızı eski durumuna getirebilirsiniz. Karedeki disket ise, oyundaki bilardo çeşitle-

rini görmenize yarıyor. Bu özelliklerin tümünü, oyunu tek kişi oynamak koşuluyla, diğer masaların tümünde aynı şekilde kullanabilirsiniz.

Şimdi dilerseniz orta kapıya gelelim. Burada iki tane sekizgen masa göreceksiniz. Bunlardan soldakini seçerseniz ve oyunu iki kişilik oynuyorsanız, kırmızı topun, mavileri; beyaz topun, grileri ortadaki deliğe sokmaya çalıştığını göreceksiniz. Sağdaki masayı seçerseniz, bu sefer kırmızı top, açık yeşili; beyaz top, koyu yeşili deliğe sokmaya çalışacak. Zıt yerlerde olduklarından, bir hayli sabırlı olmanız gerekiyor. Yanlışlıkla mavi veya grileri sokarsanız, oyunu rakibiniz kazanıyor. O yüzden, yapacağınız atışlarda çok dikkatli olmanız gerekiyor.

Ep sağdaki kapıda, yine karşınıza iki tane bilardo masası çıkacaktır. Bunlardan soldaki puanlı, sağdaki normal Amerikan bilardosu. Puanlıda, 1'den 15'e kadar olan topları deliklere atmaya çalışıyorsunuz. Kim değerce daha büyük topları atarsa, oyunu kazanıyor. Amerikan bilardosunda ise, kim ilk önce belli bir rengi sokarsa, ondan sonra da aynı renkle devam etmek zorunda. Yani ilk önce kırmızı topu soktuysa, diğer atışların tümü kırmızıya olmalı. Siyah topu kendi renklerini ilk bitiren atmaya çalışacak. Aksi halde yanlışlıkla bu topu sokarsanız oyunu kaybedersiniz.

Oyunu bilgisayara karşı oynarken, rakiplerinizin hayli farklı yeteneklere sahip olmaları oyunu dahada güzelleştirmiş. En kolayından başlayarak en zoruna ulaşmanız mümkün. Atışları yaparken ıstakayı nerede durdurursanız, o güçle vuruş yapmış olacaksınız. Ayrıca topun üstündeki noktadan topun neresine vuracağınızı da ayarlayabilirsiniz. Bilgisayarınıza ya da arkadaşınıza karşı oynarken, kareli menülerden sadece üç tanesini kullanabilirsiniz. Oyunu tek kişi oynarken, bu özelliklerin tümünden faydalanıyor olmanız, sizin için bir anlamda antrenman olacaktır. Atış sırasının kimde olduğu, ekranın üstünden sürekli size gösterilecektir. Bunların yanında, sekizgen ve Amerikan bilardolarında hangi topa atış yapacağınızı da oradan görebilirsiniz. Bütün masalarda rakiplerinizin bulunduğu yerlerden çıkmak için, arka plandaki kapıları kullanmanız gerekiyor.

BILLIARD II'nin grafikleri ve ses üstünlüğü tartışma götürmez bir üstünlükte. Bundan daha güzel bir bilardo oyununun nasıl olabileceğini kestirmek çok güç. İnanın gerçeğinden tek farkı, masa önünde elinizle ıstakayı tutamıyor olmanız. Topların masa üstündeki hareketlerinin dahi ayarlanabildiğini düşünürsek, tam manasıyla profosyonel bir bilardo oyunu olduğunu kolaylıkla keşfetmemiz mümkün olur. Böyle bir oyunun 512 K'da çalışması da ayrıca bir olay. Bence Fast Eddies ile birlikte bu oyunun mutlaka arşivinizde bulunması gerekiyor. Hepinize süper atışlı günler diliyorum...

INFOGRAMES / 512K -1 DİSKET

GRAFİK	% 90
SES	% 90
OYNANABİLİRLİK	% 95
GENEL	% 100

SQUARE STONE

GÖKMEN BAYIN

Bir gün aklımı kaçırırsam hiç şaşırmayın. Öyle oyunlar üretiliyor ki, insanın aklına sahip olabilmesi adeta zorlanıyor. Hele bu oyunlar zeka türünden olursa insan saçını bacını yoluyor. Saçlarımı en son LOGICAL'da yolmuştum. Saçlarımın gür olmasına güvenerek istikrarlı bir şekilde araştırmalar sürdürüldü ve nihayet kayda değer bir zeka oyunu sizler için bulundu. Bu yeni hastalığın adını merak ediyorsunuz değil mi? Sıkı durun.. Adı: SQUARE STONE

Oynanış itibarıyla biraz Go Player'a benzese de tam olarak aynı değil. Belki inanmayacaksınız ama disketinizi Drive'a koyduğunuzdan tam 15 saniye sonra oyun karşınıza geliyor. Sakın bu kadar kısa sürede yüklendiği için oyun kalitesiz sanmayın. Sound'larını ve grafikleri son derece başarılı. Hele birazdan konusunu okuyunca ne kadar güzel (!) olduğunu daha iyi anlayacaksınız. Oyun ekrana geldiğinde ilk olarak, size kaç kişiyle oynayacağınız sorulacaktır. Oyunu ister arkadaşınızla ister Amiganızla oynayabiliyorsunuz. Daha sonra sizden isim girmeniz istenecektir. Hemen bunun peşinden 3den 6'ya kadar seçim hakkı tanınan LINES gelecektir. Bunun ne işe yaradığını birazdan anlatacağım. Oyun 1'den 4'e kadar zorluk derecesine ayrılmış. Sakın *(benim gibi)* havalara girip 4ten başlamaya kalkmayın. Son olarak size, ilk hareketi kimin yapacağı sorulacaktır. 1'i seçerseniz, ilk hareket isim tablosunda önce yazılan tarafından yapılacaktır. Şimdi gelelim oyunun konusuna..

Oyunda üstten alta doğru artış gösteren kareler göreceksiniz. Sıra size geldiğinde, her satırdan *(dikkat edin! her sütundan değil)* istediğiniz kadar mavi rengi griye çevirebilirsiniz.Aynı bu hak, rakibinizede tanınacaktır. Oyundaki amaç, son hamleyi yapıp tek bir maviyi yanık bırakmak. Yani sıra size geldiğinde satırdaki hareketinizin sonucunda tek bir mavi kalıyorsa, oyunun galibi oluyorsunuz demektir. Başta sözünü ettiğim LINES ta oyundaki karelerin kat olarak yüksekliklerini ifade etmekte. Oyunda hakkınızı tamamladığınızda READY'ye basmak zorundasınız. Aksi halde rakibiniz sizin bıraktığınız yerden devam edecektir. Yanlış bir hareket yaptıysanız, READY'ye basmadan UNDO demeniz gerekiyor. Böyle yaptığınızda söndürdüğünüz mavilerin tekrar yandığını göreceksiniz. Oyunu bitirdiğinizde, kimin kazandığı ekrana yazılacaktır. Bu esnada QUIT derseniz, oyundan tamamen çıkarsınız. SELECT dediğinizde, önünüze SAME ve CHOOSE diye iki seçenek gelecektir. Bunlardan ilki, oyunu aynen devam ettirirken, ikincisi başta anlattığım değişiklikleri yapmayı mümkün kılıyor. Ekranın sağında, oynadığınız level'ın hangisi olduğunu da görebilirsiniz.

SQUARE STONE iki kişilik oynandığında süper zevkli bir oyun haline geliyor. Amiganıza karşı 4. level'da oynarken de biraz zorlanıyorsunuz. Çoktandır şöyle güzel bir zeka oyunu oynamadım derseniz, işte size bir fırsat. Gelecek aya kadar hepiniz' hoşçakalın..

GRAFİK
%90
SES
%90
OYNANABİLİRLİK
%95
GENEL
%100

CHALLENGE GOLF

GÖKMEN BAYIN

.. Sahaya oyun süresince tepeden bakıyorsunuz. Kuşbakışı bakmanın çukurları görmede büyük faydası var. **Zony golf'te** olduğu gibi bu oyunda fantaziye yer verilmemiş. Bu oyunun diğerlerinden bir takım farklılıklarının olması, oyunu çekici hale getirmiş. Ancak oyunun oynanabilirliğinden doğan bir takım güçlükler, oyunun dezavantajlarını oluşturuyor. Ayrıca grafiklerindeki tonlama eksiklikleri de ilk göze çarpanlardan..

Dergimizin birinci yaşını kutladığı Mayıs 91'de **7EÇ QFF** '?[m] Vakardaki yorumu yapmışız. Aradan tam beş ay geçti ve işte yeni bir golf oyunuyla bu sayıda tekrar beraberiz. Piyasada bu kadar çok golf oyununun bulunması öyle tahmin ediyorum ki, bu spor dalının,günden güne yayılmasıyla yakından ilgili. Özellikle Amerika'da bir golf sahası için yüzbinlerce dolarlık masraf yapılıyor. Hazırlanması kadar bakımı da zor olan bu sahalar, her yıl birkaç defa turnuvalara şahit oluyor. Oyun firmaları da böylesine ilgi gören bir sporu oyun haline getirmekte pek geç kalmıyorlar. Yeni golf oyunumuz gerçeğiyle çoğu yönden benzerlik gösteriyor. Bu oyunda fantazi göze çarpmıyor; golf oyununun sadece ana hatları başarıyla uyarlanmış. Bu özelliklerin en başında topa direk adamın vurma olayı geliyor. **Zony Golf** ve **Tee** Off'ta bu özellik yoktu. Ayrıca birçok parkurun bulunması, oyunu renklendirmiş. Grafiklerindeki canlılık, göze ilk batan özelliklerden. Dilerseniz disketimizi sürücüye yerleştirelim ve oyundan kısaca bahsedelim..

Disketi yüklediğinizde, ilk olarak karşınıza oyunun kontrolünü yapacağınız bir ekran gelir. Oyunu maximum dört kişiyle oynayabiliyorsunuz. Bu tablonun sağ üst köşesinden kaç kişi oynayacağınızı seçin. Entegre ve mouse resimlerinin altındaki oklu disketten isim değişikliği yapabiliyorsunuz. İsterseniz, alttaki isim bölümüne adınızı da girebiliyorsunuz. Oyuna gireceğiniz bölümün üstünde, hangi dalda oynayacağınızı belirten kısım bulunmakta: Amatör, acemi ve profesyonel. **WIPE** ile oyuncu hanelerini **EMPTY** haline dönüştürebilirsiniz. Mouse resimlerini bir kez kliklediğinizde, resmin entegreye dönüştüğünü göreceksiniz. Böyle olduğunda, oyunu bilgisayara karşı oynayacaksınız demektir. Sağdaki **DRIVE RANGE,** oyun öncesi bir nevi antrenman özelliğini taşımakta. Bu kısımdan yapacağınız atışlarla, sopaların özelliklerini tam olarak kavrayabilirsiniz. İsterseniz sol alttaki hoparlörü kapayarak oyunu sessiz olarak oynarsınız. Bu kısımdaki işlemleriniz bittikten sonra, GO deyin ve oyuna başlayın.

Bu kısımda ilk olarak karşınıza bir dünya haritası çıkacaktır. Harita üzerinden 4 ayrı bölgede mücadele yapabiliyorsunuz. Buradaki her alanın, kendine has bir takım özellikleri mevcut. Özellikle haritanın en doğusundaki yer göletlerle çevrili. Bu alanlardan birini seçtikten sonra kısa bir yükleme olacaktır. Hemen ardından ilk bölümün genel bir haritasını göreceksiniz. Bu haritadan kendi durumunuzu ve çukurun konumunu iyi kestirmeniz gerekiyor. Bu. size vuruşları yaparken hangi engellerle karşılaşacağınızı gösterdiğinden bir hayli önemli. Daha sonra oyunun oynandığı ekrana geçeceksiniz. Ekranın solunda, bir sütun halinde verilen oyunun bilgi ekranını görebilirsiniz. En üstte, hangi sahada mücadele verdiğinizi, adınızı ve rüzgar durumunu görebilmeniz mümkün. Hemen bu kısmın altında, çukurun uzaklığını göreceksiniz. Onun altındaki dörtlüden **SAVE** ile oyunu kaydedebilir, **LOAD** ile yükleyebilirsiniz. **VIEW** ile, biraz önce bahsettiğim genel haritayı oyun esnasında görebilirsiniz. **EXIT** ise, sizi en baştaki kontrol tablosuna geri götürecektir. **COURSE MAP,** bulunduğunuz konumu size objeler halinde çizerek mükemmel bir görünüm sağlayacaktır. Ekrandaki sağ ve sol oklar, vuruş istikametinizi belirlemekte. Ne tarafa doğru vurmak istiyorsanız bunlar yardımıyla oku o yöne çevirmeniz yeterli olacaktır.

Topa vururken sopalarınız otomatik olarak seçilmektedir. Ama siz başka bir sopayla vurmak istiyorsanız, sopanın adının yazıldığı kısmı bir kez kliklemeniz gerekiyor. Ekranınıza yeni bir pencere açılacaktır. Bu pencereden, tüm sopaların adını ve özellikleri görebilirsiniz. Bunlardan birini seçmek isterseniz, aynı ekranın sağ üst köşesindeki **OKEY** işaretini kliklemeniz gerekiyor. Alttaki çarpılardan tekrar eski ekranınıza geri dönebilirsiniz. Topa vuracağınız an, sol butona bir kez basın. Önünüze bir derece çıkacaktır. Bu sağa sola ilerleyebjlen derecenin neresinde butona basarsanız, topa vuruş hızınız o anki kuvvet kadar olur. En sağdaki kırmızı ledler en kuvvetli vuruşu simgelemekte. Bu derecenin altındaki dereceden de topa vereceğiniz yükseklik ayarlanmakta. Vuruşu yaptıktan sonra topun gittiği yer, genel haritadan mükemmel bir şekilde tekrarlanmakta. Böylece nereye atış yaptığınızı ve konumunuzu ayrıntılı bir şekilde görebiliyorsunuz.

Diğer golf oyunlarında olduğu gibi kumlu kısımlara takılmamaya özen gösterin. Çünkü bu kısımlara düştüğünüzde, çıkmanız biraz zor. Çukurun bulunduğu kısma geldiğinizde vuruş gücünüzü temsil eden derecenin değiştiğini göreceksiniz. Bu kısımda topun önünde bir hiza çizgisi bulunacaktır. Bu çizgiyi aşağıdaki oklar yardımıyla sağa ya da sola kaydırabilirsiniz. Yine derecenin en üst kısmı en kuvvetli vuruşu temsil etmekte. Vuruşlarınızı yaparken 'kısa düşer psikolojisine kapılmayın ve mümkün olduğunca sert atış yapmaya gayret edin. Bazen top çukura girmemekte inat ediyor. Bu sırada sinirlerinize hakim olmanız gerekiyor. Topu çukura soktuktan sonra, ekrana bir scorboard gelecek ve kaç vuruşta ba şanlı olduğunuzu, aldığınız puanı ve kalan çukurları size bildirecektir.

CHALLENGE GOLF, yakın zamanda çıkan en iyi golf oyunu olarak kendisini göstermekte. Grafiklerinin ve efektlerinin başarılı olması, oyunun albenisini arttırmış. Oynanabilirliğinin ve kontrollerin de çok iyi yapılması, bir diğer özellik. Fantazinin ikici planda kalması, oyunun esas golfu arattırmayacak bir düzeye gelmesini sağlamış. Boş vakitlerinizde arkadaşlarınızla birlikte zevkle oynayabileceğiniz bir oyun. Gelecek aya kadar hoşçakalın..

GRAFİK	% 90
SES	% 80
OYNANABJLİRLİK	% 80
GENEL	% 85

DEUTEROS

TUNÇ DİNDAŞ

Selam. Okumakta olduğunuz yazının konusu bir strateji-adventure olan DEUTEROS. Deuteros, uzay endüstrilerinin kurulduğu; çeşitli gezegenlerden maden çıkarılıp çeşitli aletler yapıldığı; başka galaksilere gidilip, düşman ırk olan METHANOID'lerle savaş edildiği gelecek zamanda geçen ve her yönüyle kalitesi mükemmele erişen bir oyun. Oyunu pazarlayan firma, şu ana kadar oynandığı zaman oynayanı monitör karşısına çivileyen oyunlar çıkarmasını bilen ACTIVISION. Oyunu yapan kişi ise, isminin tersine hiç de kuş olmayan ve bunu yaptığı oyunla anlatan I.R BIRD. Gerçekten bu işe çok fazla zaman harcamış. Bu oyunun tamamıyla bitirilmesi

Bird'ün tam 1 yıl 10 ayını aldığı söylentileri dolaşmakta. Oyunun kalitesinden de sanırım buna değmiş olduğu anlaşılıyor. Oyunun tek kötü yanı, olayların tek bir şablon üzerinde gelişmesi. Tabii ki bu oyunun oynanabilirliğinden birşey kaybettirmiyor; fakat oyun bitirildikten sonra bir daha oynanmıyor. Zaman ilerledikçe bulunan yeni aletler ve kurduğunuz yeni kolonilerdeki yeni madenlerin çıkmasını seyretme zevki oynayanı maximum düzeyde oyuna bağlıyor. Oyun ilerledikçe üç tür uzay gemisi yapılabiliyor. Bunlardan ilki, gezegen yüzeyi ile orbiti arasında gidip gelebilen shuttle'lar; ikincisi, aynı galaksi içinde bulunan gezegenler arasında gidip gelebilen IOS'lar. Son tür ise, Galaksiler arasında gidip gelebilen Inter Galactic gemiler. Shuttle'lar 1, IOS'lar 3 ve Galaksiler arası gemiler ise 6 adet POD taşıyabiliyorlar. Bu gemilerden Shuttle ve IOS'lar Methane ve Hydrogen'le yapılan MeH yakıtı; Galaksiler arası gemiler ise, Helium ve Deuterium maddelerinden yapılan Hed yakıtıyla hareket ediyorlar. Oyunda kullanılan ikonları ve ne işe yaradıklarını tanıyalım.

ADVANCE TIME:

Zamanı ilerletmeye yarar. Ekranda iki adet advance time ikonu var. Birincisi yani yukarda olan ikonu kliklediğimizde, zaman ilerletmeye başlıyor; tekrar klik yaptığımızda ise zamanın ilerlemesi durduruluyor. İkinci yani üzerinde zaman yazılan advance time ikonunun üstünde sol butona bastığımız zaman, zaman ilerlemeye başlıyor; sol butonu bıraktığımız zaman, zaman ilerlemesi durduruluyor.

MASTER CONTROL:

Her şeyi kontrol edebildiğiniz ekrana geçmek için kullanılır. Bu ekranda kolonilerinizin ve gemilerinizin kontrolüne geçebilirsiniz. Eğer mouse'unuzun sağ butonuna basarsanız, aynı işlemi gerçekleştirmiş olursunuz.

STOCKTAKER:

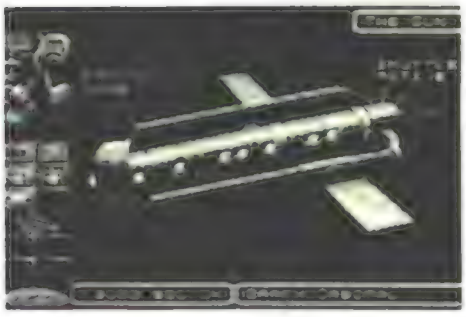
Bu ikon o anda ne durumda olduğunuzu, mürettebat ve personelinizin- durumunu, üretilmiş alet sayısını ve gezegenlerinizde çıkan maddelerin ton olarak miktarını verir.

ANALYSIS:

Gezegenlerde çıkan madenleri görmek istiyorsanız, bu ikonu klikleyin ve madenlerini görmek istediğiniz gezegeni seçin.

DİSK ACCESS:

Diske oyun kaydetmek, yüklemek, save diski hazırlamak amacıyla disket formatlamak gibi komutları, bu ekrandaki ikonlarla verebiliyorsunuz. Ayrıca LED ile power ledi kapatıp açabiliyorsunuz. DIR komutu ile ise diskinizin directory'sini alabiliyorsunuz. Bu arada oyun kaydederken, external drive öncelik taşıyor ve oyun bu drive'daki diskete kaydediliyor.



NEWS BULLETINS:

Bu ikonu klikleyerek gelişen olayları öğrenebilirsiniz. İkona kliklendikten sonra ortaya çıkan pencerenin altında başka bir ikon daha çıkar. Bu ikon kliklendiğinde, son alınan mesaj yeniden görülür.

EARTH CITY:

DÜnya yüzeyiyle iletişim kurmak için, bu ikon kliklenir. Dünyanın orbit'iyle iletişim kurmak için ise MASTER CONTROL'de iken earth'ü seçmelisiniz.

PERSONELLER:

Oyunda üç tür personel kullanılıyor; bunlardan RESEARCHERS, ARTISANS ve MARINES. RESEARCHER lar, bulunan madenlerden aletler geliştirmek; ARTISAN ve RESEARCHER'ların geliştirdiği aletleri yapmak; son grup olan MARINE'ler ise, gemilere binip savaşmak, orbitlerde ve yüzeylerdeki üs kurma işleri yapmak için kullanılıyorlar. Gemilerin POD'larına koyulan ve kullanılan bazı aletler için MARINE'lerin gemide bulunması gerekiyor.

ALET GELİŞTİRME:

Herhangi bir aletin ARTISAN'lar tarafından yapılabilmesi için, daha önce RESEARCHER'lar tarafından geliştirilmesi gerekiyor. Bunun için RESEARCH ikonunu klikleyip, çıkan research ekranında geliştirilmesini istediğiniz aleti seçerek ADVANCE TIME yapmalısınız. Bu yöntemle bütün aletleri geliştirdikten sonra, Productions girip ARTISAN'lar ile yapabilirsiniz.

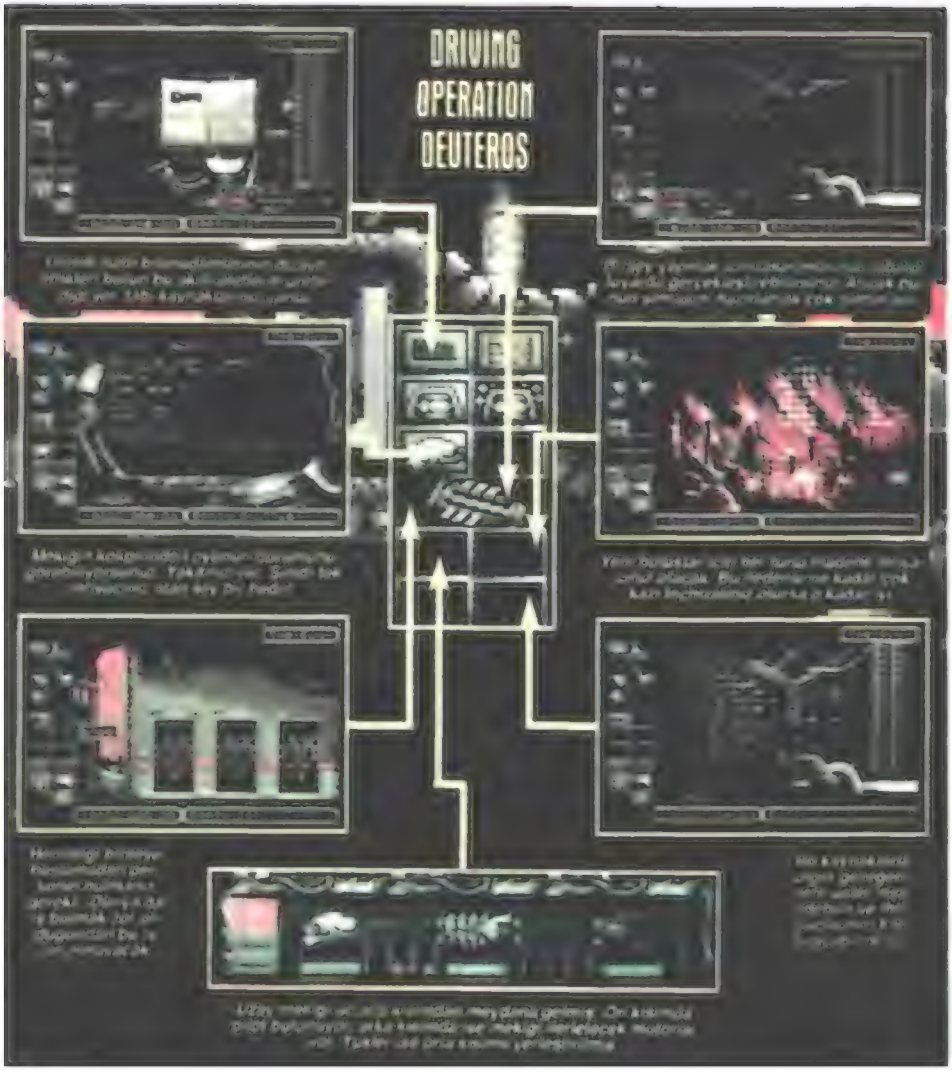
ALET ÜRETME:

Herhangi bir aleti geliştirdikten sonra, onu üretmek için ilk önce ekranın sol altında bulunan ikonlardan PRODUCTION'ı, sonra ortaya çıkan ekranda üretilecek aleti seçerek ADVANCE TIME'ı klikleyin. Ekranın sağ altında bulunan ve ARTISAN'ın adının yazılı olduğu kutucuğun solundaki ikonu klikleyerek üretim odasını görebilirsiniz. Burada hangi aletten kaç adet üretildiğini ve madenlerinizin herbirinden kaçar ton kaldığını öğrenebilirsiniz.

KOLONİLER:

Oyundaki en önemli derdiniz, madenler. Bu derdi ortadan kaldırmak için koloniler kurmanız ve buralardan maden çıkarmanız gerekiyor. Koloni kurmak için gezegen seçerken, ANALYSIS seçeneği ile araştırma yapmalısınız.

Herhangi bir gezegende koloni kurmak için yapmanız gereken birkaç şey var. Bunlarda ilki, koloni kuracağınız gezegenin orbitinde fabrika kurmak *(ORBITAL FACTORY)*. Fabrikayı kurmak için, gezegenin orbitinde iken sekiz adet OF FRAME install etmelisiniz. Daha sonra shuttle yapıp, gezegenin yüzeyine inin ve RESOURCE STATION inşa edin. Bunu yapmak için ise, yüzeyde iken iki adet R FRAME install etmelisiniz. Bu adımdan sonra yüzeye sekiz adet DERRICK indirip, MINING STOREda RIG sayısını sekiz yapın. Artık bir koloniniz oldu ve maden çıkarılmaya başlandı. Çıkan madenleri shuttle'mızla orbite taşıyabilirsiniz.



ASTEROIDLERDEN MADEN ÇIKARMA:

Acil ihtiyacınız olan herhangi bir maden gezegenlerinizden birinde çıkmıyorsa ve bu maden asteroidlerde çıkıyorsa, madeni ASTEROIDLER'e giderek alabilir ya da herhangi bir Asteroid parçasından çıkarabilirsiniz. Bunun için IOS'unuza bir GRAPPLE koyun ve Asteroidler'e gidin. Burada GRAPPLE ınızı çalıştırın ve çıkan ekranda OBJECTS IN VICINITY'nin altında bulunan madeni almak için RETRIEVE OBJECT ile alın RELEASE OBJECT ile bırakın. Eğer madeni beğenmezseniz, ADVANCE TIME ile zamanı geçirdiğinizde madenin cinsi ve miktarı değişecektir. Eğer maden 250 ton ya da daha az olursa alabiliyorsunuz. Fakat madenin miktarı 10000, 25000 ya da 50000 ton gibi büyük bir miktarsa, üstüne inmeli ve Asteroidin üstünden maden çıkarmalısınız. Bunu A.M.A *{Asteroid Mining Attachment)* adlı araçla yapmalısınız.

Bu arada aletlerden bazılarının kullanım alanlarını ve ne işe yaradıklarını bilmeniz gerekmekte. Bu aletler şunlar;

BANDAID:

Bazı gezegenlerin yeryüzlerindeki bozukluklar nedeniyle MINING STORE ve RESOURCE ikonları seçilemiyor. Bu yüzden bu kolonilerde maden çıkarılamıyor. Bu kolonilerde maden çıkartma işini başlatmak için yeryüzünde iken bandaid install etmeniz gerekiyor..

D.F.C.C:

Eğer bir savaş gemisine sahip olmak istiyorsanız, DFCC aletini geminizin TOOL POD'larından birine takmalısınız. Bu işlemi yaptığınızda, tüm POD ların yerine savaş kontrol mekanizması yerleştirilecektir. Daha sonra gezegenin orbitinde docklanmış durumdayken, MOUNT POD ikonlarını klikleyerek üretilen BATTLE DRONE'ları savaş geminizin kontrolüne alabilirsiniz. Savaş gemilerine maximum 200 BATTLE DRONE koyabiliyorsunuz. Geminizi full güç yapmak için, gemi kaptanı olarak ADMİRAL'leri görevlendirmelisiniz. Böylece geminizin savaş gücü, maximum sayı olan 1400 oluyor. Bu sayı, BATTLE DRONE sayısına ya da gemi kaptanının rütbesine ve emrindeki adam sayısına göre ayarlanıyor *(düşebiliyor ya da artabiliyor).*

A.C.C:

Auto Cargo Computer yani otomatik kargo bilgisayarı. Shuttle ya da gemilerinizden birine takarak bir yerden başka bir yere otomatik olarak maden, alet veya personel taşıyabiliyorsunuz. Özlükle shuttle'larınıza bu bilgisayardan koymalı ve yüzeyde çıkan maddeleri devamlı gezegenin orbitine taşımalısınız.

A.O.C.:

Auto Operation Computer'in yani otomatik hareket bilgisayarının kısaltılmışıdır. Bu aleti ürettiğinizde üretim personelinin yerini bir bilgisayar alıyor. Soldaki alet çekmecelerini klikledğinizde SARI ya da KIRMIZI renk alıyor. Buradaki renk kırmızı olduğunda üretim devamlı oluyor. Sarı olduğunda ise seçilen aletten sadece bir adet üretiliyor. Işık sarı olduğunda ise üretim yapılmıyor. Oldukça yararlı bir alet, fakat gezegenlerin yüzeyinde üretilemiyor ve kullanılamıyor.

M.T.X.:

Bu aletle, bir koloninizden istediğiniz diğer bir koloninize madde ışınlıyorsunuz. Madde ışınlama sistemi ya maddenin tamamının ya da yarısının ışınlanmasına dayanıyor. Tek şart, arasında madde ışınlanacak iki gezegende de bu aletten bulunması. Alet productionda üretildiğinde, STORE ROOM otomatik olarak değişiyor ve buradan çeşitli ayarlamalar yapabiliyorsunuz.

TİCARET:

Ticaret yapmak için bir geminize grapple koyarak Uranus gezegenine gidin. Geminizi Uranüs'ün Dock'una sokun ve grapple'ı kullanın. Çıkacak ekranda mavi suratlı methanoid'lerden biri anlaşılmaz birşeyler söylüyor ve size bir dil çeviricisi veriyor; bu aletle methanoidlerle konuşabiliyorsunuz. Böylece geminize herhangi bir mal koyup methanoidlere verip, karşılığında başka şeyler alabiliyorsunuz.

SAVAŞIN ÇIKMASI:

Beş koloni kurup, bütün kolonilerinizde her madenden eşit ve tam miktarda olmasını sağladıktan sonra, altıncı koloniyi kurmak için bir gezegen seçin ve oraya gidip orbit fabrikası kurmaya başlayın. Böylece, methanoidlerin şefi size savaş ilan edecektir. Bundan sonra tek amacınız, mümkün olduğu kadar güçlü savaş gemileri yaparak kolonilerinizi korumak, çünkü methanoidler durmadan kolonilerinize saldırıyorlar ve ele geçirmeye çalışıyorlar. Bu yüzden her gezegen orbitine en az iki adet full güçte savaş gemisi yerleştirmelisiniz. Kolonilerin korunmasını hallettikten sonra methanoidlerin bulunduğu gezegenlere saldırın ve bu gezegenleri alın. İlk methanoid gezegenini ele geçirip orbital factory'ye docklandığınız zaman, bir tür korunma mekanizması harekete geçiyor ve geri sayım sonunda gezegenin Resource Statıon'ı ile Orbital Factory'si savaş geminizle birlikte patlıyor. Bu olaydan sonra Researcherlarınız bu korunma sistemini yapmayı öğreniyorlar ve siz de factory'lerinize bu aletten koyabiliyorsunuz. Bir Methanoid savaş gemisi korunma sistemli gezegeninize dock ettiğinde patlıyor. İkinci methanoid kolonisini ele geçirdiğinizde ise M.T.X aracını buluyorsunuz.

Gemilerinizin kontrol ekranında, geminin bulunduğu yere bağlı olarak bazı grafikler çıkıyor. Bu grafiklerin de mükemmel olduğu söylenebilir. Ses açısından ise, müzik olmamasına rağmen, yaptığınız işe göre çalınan örnek sesler çok iyi seçilmiş ve oyuna tam bir bütünlük getirmiş. Sonuç olarak birşey söylemek gerekirse, DEUTEROS'un Amiga'da ve tüm ev bilgisayarlarında kendi türünde çıkmış en iyi oyun olduğunu söyleyebilirim.

ACTIVISION

GRAFİK	% 90
SES	% 75
OYNANABİLİRLİK	«% 80
GENEL	% 85

CRIME TIME

HÜROL AYAZ

Gittiğiniz otelde çılgın bir partiye katılıp sarhoş olana kadar içiyorsunuz. Sabah kalktığınızda hiçbir şey hatırlamıyorsunuz. Biraz etrafta dolaştığınızda, gece işlenen bir cinayetten sizi sorumlu tutuyorlar. Polis gelene kadar otelde serbestsiniz ve suçsuzluğunuzu kanıtlamaya çalışıyorsunuz. Otel pek büyük değil, fakat insanlar çok önyargılı. Dolaşırken en küçük yanlış bir hareketinizde, kendinizi ya mezarda ya da hapiste buluyorsunuz. Konusu gayet ilginç olan **Crime Time,** gerçekten iyi bir **Icon Adventure.** Oyun tek disket, fakat bir de demo disketi mevcut. Bu demo gerçekten çok güzel.

Oyuna ilk başladığınızda çıkan menü:

Workbench: Oyundan çıkıp Workbench ekranına geçmek için.

Restart: Buna klikleyince oyunun başlarsınız.

Set-up: Buradan ses efektleri ve müzik ayarlanır. Oyunun müziği çok güzel, fakat oyun uzun sürdüğü için bir yerden sonra bayıyor.

Load: Eski oyunlarınızı buradan yüklersiniz.

Save: Save etmek için ayrı diskete gerek yok. Ayrıca oyunu ram'e da kaydedebilirsiniz.

Oyun sırasında sağ mouse tuşuna klikleyerek tekrar bu menüye girebilirsiniz.

Gelelim oyunun kontrolüne: Oyuna odanızdan başlıyorsunuz. Sol taraftan, gideceğiniz yönü ayarlarsınız; ortada emirler, sağda da elinizdeki objeler var. Bu objelerden yukardakiler bulunduğunuz odadaki, alttakiler de elinizde bulunanları gösteriliyor. Emirler şunlar:

Examine: Araştırmak ve incelemek için kullanılır.

Use: Eşyaları alıp kullanmak.

Activate: Araçları çalıştırmak için kullanılır.

Take: Bununla odalarda gördüğünüz objeleri alırsınız.

Open: Ne işe yarar acaba?!

Talk to: Gördüğünüz otel sakinleriyle konuşmanıza yarar.

Close: Kapatmak için kullanılır.

Show: Elinizdeki bir nesneyi, gördüğünüz kişilere göstermeye yarar.

Sol alt köşede, skorunuz yazar.

Odanızdayken yapmanız gereken ilk şey, **"Examine Backpack"** ile çantanızı inceleyip içinden yararlı maddeleri almak. Bunu yaptığınızda, elinizde play tuşu kırılmış sadece kayıt edebilen bir walkman *(recorder),* bu recorder'a uyan bir kulaklık ve bir de boş kaset. Odada bir de arkadaşımız sevgili Roger var. Ama onun bütün işi gücü sepet gibi yatmak. Ancak bazen elinizdeki objeleri gösterdiğinizde, size yararlı olabilecek yorumlar yapabiliyor.

East yaparak koridora çıkarsınız. Güneye giderseniz, kendisinin çok iyi bir satranç oyuncusu olduğunu söyleyen **Mr. Krachow'la** tanışırsınız. Odasındaki satranç dergisini *(chess magazine)* incelediğinizde, gerçek Mr. Krachow'un resmini görür ve odadaki adamla hiç alakası olmadığını farkedersiniz. Onunla satranç oynadığınızda *(Use chess board with Mr. Krachow),* hemen yenersiniz ve adam ağlayarak odadan çıkar. Siz de chess magazine'i alırsınız ve odadan çıkarsınız. Bu koridordaki diğer kapılar kilitli. North yaparak koridorda ilerlersiniz. Buradan da east yaptığınızda, Young ailesinin yaşadığı bölüme gelirsiniz. East yaparak onların odalarına girer ve **"Talk to Mr. Young"** yaparak onlarla konuşursunuz. Size yeni evlendiklerini ve cinayeti sizin işlemediğinize inandıklarını söylerler. Tekrar koridora çıktığınızda, northeast'te erkekler tuvaleti, southeast'te ise herkesin kullanabileceği bir duş bulunuyor. Bu koridordan west yaparak çıkıp yine baştaki koridora döneriz. Bu koridorda west'te bir kapı var; fakat modern elektronik bir kilitle korunuyor. North'ta bir merdiven var. Tekrar North yaparak aşağı iniyorsunuz. Buradan west yaparsanız, Mr. Grey'le tanışırsınız. **"Talk to"** komutu ile onunla konuştuğunuzda, onun da cinayet hakkında önyargılı olmadığını ve sizi suçlamadığını göreceksiniz. Buradan çıkıp, south yaparak koridorda ilerlersiniz. Doğuya gidip otelin restoranına girersiniz. Burada sevimli mi sevimli (!) Bauman ailesi ile tanışırsınız. Mr. Bauman cinayeti kesinlikle sizin işlediğinizi düşünmektedir. Hatta sizi hapiste görmeden uyuyamıyacağını bildirir. Karısı ise sizinle konuşmayı açıkça reddeder. East'te erkekler tuvaleti, southeast'te de hanımlar tuvaleti vardır. Northeast'te ahçı Alex'in odası var. Burada çok gerekli olan bir anahtar var, fakat bu odaya girmeniz sağlıklı olmuyor; çünkü çıkarken Alex sizi yakalıyor. Sizin hem katil hem de hırsız olduğunuzu söylüyor ve suçsuzluğunuzu kanıtlayamadan polis gelene kadar otelde tutulup oradan hapse tıkılıyorsunuz. Böylece oyun hiçbir şey yapamadan sona eriyor. Restoranda **"Open Kitchendoor"** yapıp, North'a giderseniz, Alex'le tanışırsınız. O da sizin katil olduğunuzu düşünüyor ve sizi mutfağından kovuyor. Restorandan çıkıp koridorda south yaparak ilerlerseniz, resepsiyona gelir ve burada otel müdürüyle karşılaşırsınız. Burada otelde kalanların listesi var, fakat MR. Schmidt buna bakmanıza izin vermiyor. Restoranın karşısındaki duşa gider ve **"Activate Shower"** derseniz, duş alırsınız ve ayakkabınıza yapışmış olan bir kağıdı farkedersiniz *(piece of paper).* Duştan sonra otomatik olarak odanıza geri dönersiniz. Roger'a kağıdı gösterdiğinizde, onu saklamanız gerektiğini, kağıdın çok acayip olduğunu söyler. Buradan satranç dehamıza gidelim. Ona aldığınız satranç dergisini gösterdiğimizde *(show Mr. Krachow chess magazine),* herşeyi itiraf eder. Kendisinin diğer insanlardan saygı görmek için Mr. Krachow'un kimliğine girdiğini ve sırrını açıklamamız için bize güvendiğini söyler. Buradan çıkıp Young'ları ziyaret edelim. Kapılarının kilitli olduğunu görürüz. Erkekler tuvaletine gittiğimizde, Mr. Young'a rastlarız. Duşa gittiğimizde de, güzel karısını yıkanırken buluruz. Sakın burada onunla konuşmayı -denemeyin, çünkü güçlü bir çığlık atarak kocasını çağırıyor ve bu da sizin sonunuz oluyor.

Oyunda kilitli bir kapı varsa dert etmeyin; çünkü oyunda ilerledikçe kapılar bir açılıyor, bir kapanıyor. Odada oturan kişi, başka bir yere gideceği zaman kapısını kitliyor. Ayrıca elinizdeki kayıt aleti size çok yardımcı olacak. Crime time sizi uğraştırabilecek, kolay kolay sıkmayan çok zevkli bir Icon Adventure. Alıp denemenizi tavsiye ederim.

STARBYTE SOFTWARE

GRAFİK	% 90
SES	%65
OYNANABİLİRLİK	% 75
GENEL	% 85

ALTERED DESTINY

GÖKMEN BAYIN

ACCOLADE firması, bugüne kadar birçok süper oyuna imzasını atmayı başardı. Bizdeki karşılığı Kader Değişikliği olan **Altered** Destiny'yi geçtiğimiz ay piyasaya süren firma, bu oyunda birçok şeyi amaçlamış. Bir oyunu oynatan en önemli unsurun 'merak öğesi' olduğunu çok iyi bilen yapımcı firma, bu tezi **Altered Destiny** de fazlasıyla kullanmış. Siz de farkına varmışsınızdır; artık firmalar, filmlere konu olabilecek senaryolar hazırlayarak oyun haline getiriyorlar ve bu konuyu oyunun başına koydukları demo'yla çok iyi özetliyorlar. Thunderhawk'taki demo, bunun en güzel örneği. Oyunu oynamadan önce demoya bir göz atmak, oyun hakkında çeşitli ip uçlarını yakalamayı sağlıyor. Bazı oyunların demolarını her oynayışta seyretmek zorunda olmanız, doğrusu insanı canından bezdiriyor. Yeni oyunumuz olan **Altered** Destiny'de, tam 10 dakikalık bir demoyla oyuna giriliyor. Yo.. Hemen suratınızı asmayın. Bu sefer demoyu seyredip seyretmemek tamamen sizin elinizde. Oyunu yüklediğinizde, **Altered** Destiny'yi daha önce oynayıp oynamadığınız sorulacak. Cevabınız evetse, doğrudan oyuna gireceksiniz. Oyunu ilk defa oynayacak arkadaşlara böyle yapmalarını pek tavsiye etmem. Çünkü oyunun konusu bu bölümde yatıyor. Hayır cevabını verdiğinizde ise, 10 dakikalık çok kısa metrajlı bir film seyredeceksiniz. İsterseniz oyunun ana temasını oluşturan bu demodan biraz bahsedelim.

Kahramanımız gayet sakin bir şekilde bürosunda günlük işlerini yapmaktadır. Birden telefon çalar. Arayan kız arkadaşıdır. Klasik telefon konuşmalarındaki sözler söylendikten sonra kız arkadaşı, akşam yemeğini birlikte yemeyi teklif eder. Tabii

kahramanımız bu teklifi geri çeviremez. Ancak, aynı akşam televizyonda çok sevdiği bir program olduğunu ve onu mutlaka seyretmek istediğini söyler. Yalnız, televizyonun bozuk olduğunu,ve akşam tamirciden alacağını hatırlatır. İki arkadaş fikir birliğine varırlar. Akşam olur. Bizimki işten çıkar çıkmaz arabasına atlar ve doğru tamirciye gider. Tamirciye vardığında, hiç ummadığı bir süprizle karşılaşır. Televizyonlarda bir karışıklık olmuştur. Kahramanımız bu işe bir hayli sinirlenmiştir. "Zor durumda kalan tamirci, biraz mırın kırın yapar ve yeni bir televizyon verir. Eve döner ve yemek için hazırlık yapmaya başlar. Mısır patlatmaya hazırlanırken, kız arkadaşı gelir. Televizyon karşısına geçip mısır yemeye başladıklarında, garip bir olay meydana gelir. Bir güç kendisini televizyona doğru çeker ve inanılmaz bir şekilde boyut değiştirir *(FREEDY KRUGER'ın babasının yarattığı SHOCKER'ı izleyenler, bu sahnelere yabancı kalmayacaklar. Filmdeki caninin doğa üstü gücüyle televizyonun içine uçarak girmesi, size bu sahneleri hatırlatacak).* Büyük bir şaşkınlık içinde çevresinde olan biteni anlamaya çalışır. Nerede ve nasıl olduğunu çözemeden,. bir başka olayla büsbütün şaşkına döner. İçinde bulunduğu yıldızlardan bazıları birleşerek bir kuru kafa oluşturur ve kim olduğunu sorarlar. Büyük bir şaşkınlık içinde olan kahramanımız, biribiri peşisıra sorulan sorular karşısında zor duruma düşer. Aslında bu boyuta, televizyon tamircisinde karşılaştığı iri kıyım savaşçı beklenmektedir. Büyük bir yanlışlıkla ilgisiz biri olarak kahramanımız bu boyuta alınmıştır Karşılıklı konuşmalar başlar. Artık olanlar olmuştur. Jon Quan kendinden bahseder. Kardeşi Helmur ile bir konuda itilafa düştüklerini anlatır. Helmur, Jewel Of Light denen değerli birşeyi kaçırmıştır Kahramanımızdan, onu bulup Helmur'dan geri almasını ister. Kahramanımız daha sorularını bitirmeden görüntü kaybolur. Artık kendi kaderini kendisi yaratacaktır.

Oyunun konusu, sizin de farkına varacağınız gibi bir hayli ilginç. Bu sarışın kahramanı, oyun esnasında ok tuşları yardımıyla yürüteceksiniz, ama sayı kavyesindeki tuşlar da bu işi görebiliyor. Her bölüm atlayışınızda, kısa bir yüklemeyle karşılaşacaksınız. İlk bölümde iki yerden diğer tarafa

geçmeniz mümkün. Bunların biri mağaranın içi, diğeri ise kayalıkların sonu. Kayalıkların sonuna doğru ilerlediğinizde, bir müddet bekleyeceksiniz. Daha sonra ekran değişecek ve kendinizi başka bir yerde bulacaksınız. Bu kısımda, yukarıdaki merdivenlere çıkmaya çalışmayın. Düz gittiğinizde önünüzdeki tepenin altında bir mağara göreceksiniz. Buraya girdiğinizde, bir yaratıkla konuşmaya başlayacaksınız. Oyunun en entresan bölümleri, bu kısımlar. Bu konuşmalar esnasında yazacağınız kelimelerin fiil olmasına dikkat etmeniz gerekiyor. Birşey almak istediğinizde, ya **TAKE** ya da **BUY** fiilini kullanın. Tabii ki bundan sonra özne yazmanız gerekecek. **TAKE SWORD** ya da **BUY SWORD** dediğinizde, şansınız varsa duvardaki kılıçlardan birini alabilirsiniz. Oyunda her zaman aynı imajların kullanılmamış olması gerçekten çok güzel. Konuşmak için direk klavyeyi kullanacaksınız. Yani herhangi bir tuşa

basmanıza ya da bir şey seçmenize gerek yok. Buradan çıkmak istediğinizde, **EXIT** demeniz gerekiyor. Eğer bu bölüme üstteki mağaradan girmişseniz, bu sefer bir nevi dükkan olan yere gireceksiniz. Yalnız ilk bölümdeki mağaranın kapısından geçerken konumunuzu iyi ayarlamanız ve biraz beklemeniz gerekiyor. Bu sırada sağınızdaki çukurlara da dikkat etmeniz gerekiyor. İkinci bölümdeki bu kısma girdiğinizde, yine benzer konuşmaları yapıyorsunuz. Tüm yaratıklardan size yararlı olabilecek ipuçlarını almaya gayret edin. Buradan çıkıp ilerlediğinizde, üçüncü bölüme gireceksiniz. Üçüncü bölümde, makinaya benzeyen bir

takım şeylerle karşılaşacaksınız. Buranın sonuna yaklaştığınızda, buluta benzeyen birşeyin size doğru geldiğini göreceksiniz. Ona doğru yürürken acele etmemeniz gerekiyor. Çünkü buluta benzeyen bu nesne, çok ağır hareket ediyor. Biraz acele ederseniz, kendinizi uçurumdan aşağı atmış olursunuz. Buluta bindiğinizde, kendinizi bir anda çok garip bir tepenin üstünde bulacaksınız. Buradaki Vindah denen yaratıktan bilgi almaya çalışın. Vindah'ın konumunun diğerlerine göre daha değişik oluşu, hemen dikkatinizi çekecektir. Oyunda, **ASK** ve **ABOUT** kelimeleriyle çeşitli konularda bilgi alabiliyorsunuz. Mouse'u bir kez klikledığinizde, bir menü göreceksiniz. Buradan sesi açıp kapatabilir, hızınızı arttırabilir ve kullanım tuşlarının neler olduğunu görebilirsiniz. Yine bu kısımdan disketin FI-**LE'ına** bakmanız mümkün. Sağ köşede, nerede olduğunuz yazmakta. Oyunda ölürseniz, üzerine mezar taşınızın olduğu bir resimden size tekrar oynayıp oynamayacağınız sorulacaktır. Oynayacaksanız **RESTART'ı,** oynamayacaksanız **QUIT'i** seçmeniz gerekiyor. **ALTERED DESTINY,** son derece detaylı bir oyun. Tamamını anlatmaya kalksaki herhalde 5-6 sayfayı bu oyuna ayırmamız gerekir. Eğer konusunu

ve ana temasını kaptıysanız, oyun hakkında daha fazla bilgi vermek *(şimdilik)* biraz haksızlık olacak. Animasyonların biraz yavaş olması, insanın az da olsa canını sıkıyor. Ama konunun geniş olarak işlenmesi ve araştırmaya dayalı bir oyun olması, insanın aşırı derecede sıkılmasını önlüyor. Altı disketlik bir oyun olmasına rağmen, doğrusu yüklemenin ve hareketlerin niçin bu kadar yavaş olduğunu anlayamadık. Ama siz, boş zamanınız varsa bu altı disketlik oyunu mutlaka görün.

GRAFİK	% 70
SES	% 75
OYNANABİLİRLİK	% 70
GENEL	% 75

RISE of the DRAGON

UMUTSOYDANER

Ubi Soft'un ilk CD'si olan B.A.T., çok fazja ilgi görmüştü. Gerçekten de oyun grafik, müzik, efekt ve diğer birçok bakımdan süperdi. **Rise of the Dragon, B.A.T.'a** çok benziyor. Oyunu Sierra ailesinin bir bölümü olan Dynamix yapmış ve yaparken de hiçbir şeyi unutmamış. Grafikler, müzik, efektler, oynanabilirlik bakımından süper olan bu oyun, tam on disketten oluşuyor ve en az 1 MB'ı olanlar oynayabiliyor. Ancak 1 megabayt'ı olanlar da çok sevinmesinler; çünkü **detail level'ı** yükseltmek için, daha fazla hafızaya gerek var.

Oyun Amerika'da Los Angeles kentinde geçiyor. Oyunu yükleyince size demoyu seyredip seyretmeyeceğiniz soruluyor. Bence demoyu mutlaka seyredin. Böylece insanların acaip bir şekilde öldüğünü ve ölünce şekil değiştirdiklerini öğrenebilir. Vali'nin kızının acı şekilde ölümünü görebilirsiniz. Ayrıca Bahumat adında birinin dünyayı ele geçirmek istediğini ve bunu engellemek için üç gününüz olduğunu da öğrendiğinizden, elinizi çabuk tutmanız gerektiğini de anlıyorsunuz.

Oyuna, kaldığınız odada öğlen saat tam onikide başlıyorsunuz. Yanda duran adam resmine sol tuşla klikledığinizde, elinizde bulunan eşyaları görebilirsiniz. Eğer sağ tuşa kliklerseniz, elinizde bulunan birşeyi seçip bırakmadan adamınızın üzerine gelip bırakabilir, böylece adamınızın o eşyayı kullanmasını sağlarsınız. Mouse'un bazı eşyaların üstüne gelince şekil değiştirdiğini göreceksiniz. Eğer mouse'un sol tuşuna basılı tutup yanda duran adam resmini üzerine gelip bırakırsanız, o eşyayı almış olursunuz. Mouse'un sağ tuşuna basarsanız, klikledığiniz şeyin ne olduğunu öğrenebilirsiniz.

Odanızda, yerde duran elbiselerinizi ve askıdaki paltonuzu giyebilirsiniz. Bilgisayardan mesajları öğrenebilirsiniz ve burada yanda duran kurşunları alabilirsiniz, ayrıca bilgisayarınızın içinde unuttuğunuz kimlik kartını da mutlaka alın. Yoksa sonradan evden çıkınca bir daha kapıyı açamıyorsunuz. Banyoya girip duş alabilir, sifonu çekip (??).,.. Ecza dolabını açıp içinden size lazım olabilecek bayıltıcı sprey ve ilkyardım çantasını alın. Ayrıca yastığınız altına sakladığınız silahınızı kesinlikle almayı unutmayın. Yaşayan bir insan, her zaman bir ölüden daha iyidir.

Odanızdan dışarı çıkıp asansöre binerek çatıya çıkın ve etrafı mouse'un sağ tuşuna basarak inceleyin. Asansörle aşağı inerseniz, kendinizi apartmanınızın önünde bulursunuz. Burada, şehrin bir direğe asılı duran üç boyutlu haritasının istediğiniz yerine klikleyerek kız arkadaşınızın evine, şehir merkezine, eğlence merkezine gidebilir veya evinizde değilseniz evinize klikleyerek geri dönebilirsiniz. Burada herhangi bir yerin üzerine gelip sağ tuşa basarsanız, oraya ne kadar sürede varacağınızı öğrenebilirsiniz.

KIZ ARKADAŞINIZIN EVİ: Buraya gelerek kız arkadaşınızla görüşebilirsiniz *(Kız arkadaşınız kırk numaralı dairede oturur.)*. Ancak kız arkadaşınız çalıştığından, ancak akşamları evine gelmektedir. Onun için akşam saat yediden sonra kız arkadaşınızı evde bulabilirsiniz.

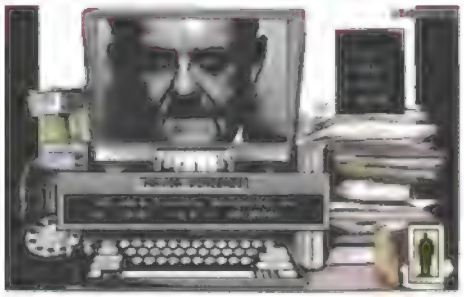
EVİNİZ: Eğer dolaşmaya çıktıysanız, geri dönmek için evinizi klikleyin. Akşamları mutlaka evinize uyumak için geri dönün, yoksa kötü bir süprizle karşılaşabilirsiniz.

ŞEHİR MERKEZİ: Burada size gerekebilecek herşeyi bulmak mümkündür. Satıcı kızdan kız arkadaşınız için çiçek alabilir, bir ihtiyarla konuşabilir, silah satan bir dükkana girip kendinize cephane ve silah alabilir ve daha birçok şey yapabilirsiniz. Yalnız, size gereken bilgilerin hemen hemen hiçbirini öğrenemezsiniz. Bunun için eğlence merkezine gitmelisiniz.

EĞLENCE MERKEZİ: Burası yasal olmayan bir, yerdir. Ama elde etmeniz gereken bilgileri, aradığınız adamları bulmak için buraya gelmek zorundasınız. Buraya geldiğinizde, silahınızı arkadaki çıplak bayan teslim edebilirsiniz *(Ancak silahınızı geri alırken ufak bir sorunla karşılaşabilirsiniz, silahınızın kaybolması gibi)*, içeri girip insanlarla konuşup onlardan bilgi edinebilir; içerideki bara girip kendinize içki ısmarlayabilirsiniz. Buradaki kızla beraber olabilirsiniz, ama sakın bunu yapmayın; çünkü kız arkadaşınız daha kapıdan çıkarken sizi basıyor ve ne yaparsanız yapın oyunu bitiremiyorsunuz.

Oyunda bazen mouse'unuzun şekli değişecektir. Eğer mouse'unuz;

- Yukarı / Aşağı ok şekline girerse, herhangi bir eşyayı alır veya bir şeyin altına bakabilirsiniz.
- Nişangah şekline girerse, ateş edebilirsiniz.
- Şişe şekline girerse içki içebilir veya birine içki ısmarlıyabilirsiniz.
- Konuşma balonu şekline girerse, karşınızdaki kişiyle diyalog kurabilirsiniz.



- Yeşil bir kutu içinde **EXIT** yazısı çıkarsa, bir yere girip ve çıkabilirsiniz.
- Sağ tuşa basarak adamınızın bazı düşüncelerini öğrenebilirsiniz.
- Saat şeklini alırsa yükleme yapılıyor demektir.

Bazen, boş bir yere kliklerseniz **"VCR"** diye bir şey çıkar. Burada:

PLAY'e klikleyer.ek oyuna devam edersiniz.

CONTROL'a klikleyerek zorluk derecesini, metinlerin süresini ve detayın derecesini ayarlıyabilirsiniz.

OPTION seçeneğiyle müzik ve efektleri açıp kapıyabilirsiniz.

FILES seçeneğiyle oyunu save, load ve reset edebilirsiniz.

Ayrıca klavyeden fonksiyon tuşlarını kullanarak sesi, efektleri açıp kapatabilir; load ve save edebilir, ayrıca oyunu yeniden başlatabilirsiniz.

Oyun, genel olarak şimdiye kadar çıkmış oyunlar arasında tartışmasız en iyisi. Gerçi oyun önceden belirttiğim gibi konu olarak **B.A.T.'a** çok benziyor, ama ses, müzik, oynanabilirlik ve grafik açısından bu oyunu hayli geride bırakıyor.

Şu an piyasada bulunan oyunun beşinci disketi arızalı. Lütfen alırken dikkatli olun; keşke orjinali olsa da hiç sorunsuz oynayabilsek. Gelecek aylarda tam çözümde görüşmek üzere hoşçakalın.

GRAFİK	% 100
SES / EFEKT	% 80
OYNANABİLİRLİK	% 84
GENEL	% 90

FIGHTER BOMBER

Fighter Bomber...

Merhaba arkadaşlar! Geçen ay inişler ile Fighter Bomber'a ara vermiştik. Bu ay Fighter Bomber'ı tamamlayacağız ve gelecek aydan itibaren yeni simülasyonlara başlayacağız. Epeyce ilerleme kaydettiğinizi umarak devam diyelim....

Navigasyon ... Yönünüzü Bulunuz ...

Bir görevi yerine getirebilmek için, ilkin tahrip etmemiz gereken hedefi bulmalıyız. Yerini bulamadığımız hedefe saldıramayız. Yön ve o anki yerimizi tespit için biraz pusula bilgisine, bir haritaya ve.bir de lüx uçuş bilgisayarına gerek var. ilkini birazdan göreceğiz, diğerleri programda var.

Birazdan da göreceğimiz gibi, pusula değerleriyle uğraşırken kullanacağımız bir deyim de, **BEARING** kısaca **BRG** değeri. Bu değer, bir hedef veya noktanın size göre hangi açıda bulunduğunu belirtiyor. Diyelim **BRG** 78 olan bir hedefi vuracağız. Uçağın burnunu 78 dereceye çevirmemiz tam hedefe yönelmemizi sağlar. Burun açısı **BRG'den** büyükse hedefin sağına, küçükse hedefin soluna gitmekteyiz demektir.

Peki bu **BRG** değerlerini nereden elde edeceğiz. İşte bu noktada uçağımızın navigasyon bilgisayarı yardıma koşuyor. Uçuş sırasında <U> tuşuna bastığımızda, o an

Eğer pusula bilginiz yoksa uçamazsınız, onun için pusulanın havacılıktaki kullanımını görelim. Dikkat ettiyseniz, uçağımızın iki pusulası var. Biri N, S, E, W şeklinde yönleri belirlenmiş bir daire içindeki bir yön çubuğu, diğeri ise **HUD** ekranının en üst kısmındaki 001-360 arasında değerler alan bir digital sayaç. Yön çubuğu da önemli, çünkü kendi harita üzerindeki ilerleme yönünüzü görsel olarak sunuyor, ama hassas değil, onun için biz digital pusulamızla uğraşalım. 001-360 arasındaki sayılar, derece cinsinden pusula yönlen. Fakat derecelerin ilerleyiş tarzı, matematik dersindekinin aksine saat yönünde. Yani 000-360 derece tam kuzey, 45 derece kuzeydoğu, 90 doğu, 180, güney ve 270 batı. Digital pusula uçak burnunun hangi yöne baktığını belirliyor.

kullandığımız silah miktarını gösteren ekran yerine bir navigasyon ekranı gelir. Bu ekranın içinde navigasyon bilgisayarı bize o an seçtiğimiz hedef noktasının BRG'ini, **RNG** yani mil cinsinden uzaklığını ve hedefin ne olduğunu gösterir. Bigisayara kayıtlı hedef bilgilerini sırayla <N> tuşuna basarak görebilirsiniz. Bu hedef bilgileri, görev seçme ekranındaki kırmızıyla çizilmiş rotadaki noktalara karşılık gelirler. Bir kaç denemeden sonra hedef bilgisayarını kullanmak çok kolaydır, yalnızca kafanız pusula ve derece üzerinden çalışsın.

Bundan başka, özellikle inişlerdeki en büyük yardımcımız haritaya gelelim. Aslında programda bir harita seçeneği yok. Ama **F8'e** basarak aldığımız uçağın uydudan çekilen görüntüsünü nümerik klavye bloğundaki 9 tuşuna basarak sonuna kadar küçültürsek, bu resim bir harita haline geliyor ve siz de bu haritanın hemen ortasındasınız, arazi altınızda hareket ediyor. Eğer normal uydu görüntüsüne dönmek isterseniz, nümerik klavyedeki 3 tuşu ile tekrar zoom yapın.

Oyunumuzda navigasyon çok zor değil, alışırsınız...

Hava Savaşı...

Daha önce de belirttiğim gibi, Fighter Bomber'ın hava savaşı kısmı çok kolay. Dikkatli bir oyuncu ve refleksleri yerinde bir klavye kullanıcısı iseniz, bu programla rahatlıkla yüzlerce düşmanı temizleyebilirsiniz. Hava savaşında size yardım eden radarınız, hava savaşı bilgisayarınız ve Sidewinder roketleri ile makinalı topunuz var *(Mig 27'nin tabii ki Nato silahları yok)*. Havada yapacağınız basit manevralar ve bir iki hile ile tüm düşmanlarınızı altedebilirsiniz.

Etrafınızda bir düşman uçağı belirecek olursa, ekranların birinde **"Enemy in vincinty"** diye bir yazı çıkarak düşman hakkında sizi uyarır. Bu durumda hava savaşına girmek isteyebilir veya tamamen elektronik yanıltma sistemlerinize güvenerek bir süre bu olayı erteleyebilirsiniz.

Eğer hava savaşını reddederseniz ya da içinde bulunduğunuz durum hava savaşını engelliyorsa *{yakıtsızlık, silahların yetersizliği...)*, düşmanın her roket saldırısından kendinizi korumak zorundasınız. Düşman her roket attığında, ekranda üzerinde "İR" *(infra-red, kızılötesi güdümlü)* veya "RH" *(radar homing, radar güdümlü)* yazan uyarı ışıkları yanar ve sizi tiz bir sesle uyarır. Pekçok düşman uçağı, roketlerini uçağını zın çok yakınından atar; bu yüzden, sizin karşı önlemleri alabilmek için parmaklarınız tuşların üzerinde beklemeniz lazım. "C" tuşu ile radar roketlerine karşı **CHAFF** denen yanıltıcıları,"F" ile de kızılötesi yanıltıcı Flare'leri atıyorsunuz. Eğer bunları vaktinde attıysanız alarmlar kesiliyor, aksi takdirde havaya uçuruluyorsunuz. Dediğim gibi hava savaşının içinde veya dışında açık hedefseniz, bir eliniz chaff ve flare'lerde dursun. Buna rağmen bazen parmaklarınız tuşlara basamadan yok ediliveriyorsunuz.

Eğer hava savaşına girerseniz ve Sidewinder roketleriniz varsa iyi... Bildiğiniz gibi, bu roketler artık nerdeyse tüm **NATO** uçaklarının standart yakın mesafe hava saldırı silahı oldular. <Q> tuşunu kullanarak, sıra ile silahları geçin ve sidewinder'a gelin. Daha sonra <s> tuşuna basıp hava savaşı moduna geçin. Radardaki uçağın rengi mavi olur. Ekranlarınızdan birinde düşmanın yüksekliğini, hızını ve düşmanın ne yöne gittiğini belirten rakamlar çıkacak. Hem bunlara hem de radara bakarak düşmanın ne yaptığını anlayabilirsiniz. Özellikle düşman uçağının yönü önemli. Düşman arkanızda ise, yönü de sizi gösteriyor ve yakınsa mutlaka bir manevra yaparak bir yöne kaçın ve roketlere karşı hazırlıklı olun, çünkü düşman da aynı sizin gibi, size roket kilitlemek için sizi karşısına almak zorundadır. Bu arada <r> tuşuna basarak radarın tarama mesafesini 25, 12, 6, 3 mil olarak değiştirebilirsiniz.

Düşmana roket kilitlemek için dönüşler, manevralar yaparak ve bilgisayarlarınız ile radara bakarak onu önünüze alın ve manevralarını takip edin. Düşman **HUD'un** görüntü sınırına girince, bir roket kilitleme sesi çıkarır ve bir çember kare içine alın-

mış düşman uçağına doğru yaklaşır. Çember kareyi çevrelediği anda kırmızı olur ve değişik bir ses verir. İşte hedefi bu durumda muhafaza eder ve boşluk tuşuyla ona roket atarsanız düşmanınız biraz sonra infilak eder. Eğer aynı anda çarpışmak zorunda olduğunuz iki veya fazla hedef varsa, her <S> tuşuna basışınızda hava savaşı bilgisayarı sırayla başka bir uçağı izlemeye başlar ve radarda o an izlenen uçağın noktasının rengi koyu mavi olur.

Eğer roketiniz tükendiyse ve makineli topa kaldıysanız, daha özenle savaşmak durumundasınız. Manevraları daha zekice yapın, düşman uzaktayken onu bilgisayarla izleyin, ama üç mil sınırına girince daha çok gözünüzle dışarıyı tarayın. Eğer düşmanı temizlemekte zorlanırsanız ve hatta düşman arkanıza geçerse, motoru biraz kısıp hava frenini <b> ile kullanıp düşmanın önünüze geçmesini bekleyin, hemen güç verip onu gittiği yönde ani dönüşlerle izleyip temizleyin. Bazen düşman, hemen frandan sonra ateş ederseniz, tam önünüzdeyken vurulabiliyor. Bu tabii pek gerçekçi değil ama... takan kim?

Yer Hedeflerine Saldırı ...

Yer hedeflerine saldırı, programımızdaki en kolay görev aşaması. Yani verilen bir hedefi vurmak için pek bir çaba harcamıyorsunuz; aksine attığınız roket veya bombanın hedefe ilerleyişini F3 tuşuna basarak görebildiğinizden, bu aşama en zevkli bölüm bile kabul edilebilir. Bir yer hedefini bulmak için, direk olarak navigasyon bilgisayarını kullanın; hedef radarda göründükten sonra onu önünüze alın ve bu arada da etrafınıza bakınıp dışarıda hedefinizi arayın. Radar fazla hassas sayılamayacağından, radarda tam karşınızda görünen hedef ekranda epey sağa sola kayabilir.

Eğer saldırmanız gereken hedefi uzaktan vurmanız daha uygunsa, mesela bir yerden havaya roket bataryasına saldırıyorsanız, en iyi seçenek bir Maverick roketi kullanıp hedefi uzaktan yoketmek. Eğer hedef pek saldırgan değilse veya hedefi vurmak için uçağınız o anda yeterli Maverick roketini taşıyamıyorsa *(Size F-15 .tavsiyemin nedeni, 14 Maverick taşıması),* uçağınıza bomba yüklemek zorundasınız.

Programda pekçok çeşit bomba ve benzeri silah var. Bunlardan en çok kullanılanları serbest düşüş bombası, yani klasik bildiğimiz bomba ve cluster bomb. Cluster Bomb da ufak bir bomba, fakat içinde tek bir patlayıcı kütle yerine düşüş esnasında geniş bir alana yayılan ufak patlayıcılar var. Bu silahla yaptığınız tek bir atış, birden fazla hedefe zarar veriyor, ama bunu yapabilmeniz için hızınızı ve yüksekliğinizi ayarlamanız lazım.

Bir serbest düşüş bombasında isabet kaydetmek için, çok çeşitli yükseklik hız kombinasyonları kullanabilirsiniz. <Q> tuşunu kullanarak bomba tipi bir silah seçtiğinizde, attığınız bombanın nereye isabet edeceği **HUD** ekranında aşağı uzanan bir çizgi ve bunun ucundaki daire ile belirlenir. Eğer çizginin ucundaki daire gözükmüyorsa, ya burnunuzu aşağı verip pike yapmanız veya pike yapamayacak kadar alçaktaysanız biraz alçalırken hızınızı yükseltmeniz gerekiyor. Bence bir hedefi serbest düşüş bombasıyla vurmanın en kolay yolu, birkaç yüz feet'ten ve afterburner'ları açıp yüksek bir hızla hedefe yaklaşmak; çünkü bu esnada bomba nişangahı uçak düz durumdayken **HUD'in** sınırları içinde kalıyor. Radarda hedefi ortalayıp, hedef yaklaştıkça radar menzilini küçülterek son düzeltmeleri yapın ve daha sonra hedefi görüp tam dairenin ortasında bombayı atın. Hedefi mutlaka vuracaksınız; ama bu sistemin kusuru, çok hızlı olduğunuz için birden fazla hedefi vururken, bunlara tüm hedefler bir çizgi halinde önünüzden geçecek şekilde yaklaşarak bombalamanız gerekmesi. İniş sırasında pisti ortalama tekniğiyle bunu da başarmak zor değil.

Ama neden bombalarla uğraşıp keyfimizi kaçıralım? Maverick'i seçersiniz, radardan hedefi ortalayıp 15 mil filan yaklaşmasını beklersiniz. Daha sonra hedefin yerini ekranda görüp veya rudder dönüşleriyle tahmin edip HUD'in ortasındaki Maverick kilitleme çarpı'sının ortasına getirişiniz ve sonra da *<geri ok>* tuşu ile maverick'i kilitlersiniz. Maverick bir hedefe kilitlenirse, uçak panelindeki ekranların birinde kilitlenilen hedefin üç boyutlu görüntüsü çıkar. İşte bu anda roketinizi ateşleyin. Eğer birden fazla hedefe saldıracaksanız bir başka hedefe kilitlenmek için roketinizin hedefi vurmasını beklemek zorunda değilsiniz; hedefler kolayca birbirinden ayırd edilebiliyorsa, bir başka roketi kilitleyip atabilirsiniz. Ama eğer hedeflerin hepsi aynı tipse ve birbirlerine yakınlarsa, ilkin roketin hedefi vurmasını bekleyin, yoksa aynı hedefe bir başka roket daha atıp güzelim Maverick'i ziyan edebilirsiniz.

Eğer cluster bomb, **WWI, JP233** veya Durandal pist tahrip bombası gibi bombacıklar dağıtan silahlar kullanıyorsanız, en iyisi biraz pratikle bunların en iyi hedeflere isabetlerini hangi yükseklikte ve hızda yaptığını freeflight bölümlerinde denemek. Bunların kullanımı hakkında pek bilgi veremiyorum; çünkü F-15'ten başka yalnız Phantom kullanmayı sevdiğimden, bu uçaklarda **WWI** ve **JP233** zaten kullanılamıyor. Durandal ve cluster bomb'u da açıkça bu güne kadar öylesine kullandım, şansım yaver gitti.

Bir de rockets diye geçen güdümsüz roketler var. Bunlar aynı anda 4 roketi burnunuzun dikine atıyor. Menzili çok fazla değil. Yakın saldırıda, geniş alana yayılmış topçu bataryası gibi, hedeflere doğru, açı ve uzaklık iyiyse etkili ve tabii bir de binalara karşı. Hedefi **HUD'in** ortasına bir yere getirip, silahınızı ateşleyin.

Biraz alıştırma ile yer hedefleri kolaylıkla tahrip edilebilir. **SAM** bataryalarına, özellikle yüksekten ve uzaktan saldırın. Köprülere de öyle. Ayrıca hedef dağ veya tepelerin arkalarına saklanmışsa. gene yüksekten uçmak hedefe kitlenmeniz veya onu tespit etmenize yardımcı olacaktır.

Havada Yakıt İkmali...

Bence oyunun en can alıcı noktalarından biri, havada yakıt ikmali; çünkü bunun nasıl yapılacağını bilmiyorsanız, taktik görevlerin daha ilkinde takılıp kalabilirsiniz.

Gerçek bir görevde yakıt ikmali yapmadan evvel, freeflight seçeneğindeki **"Behind Tanker"** görevi ile tanker uçağın arkasına geçtiğinizde, nasıl ona yaklaşacağınızın ve hızınızı ayarlayıp yakıt ikmalini başlatacağınızın provasını yapın. Bunu yaparken motor gücünüzü mutlaka kısık tutun, yön düzeltmelerini rudder'la yapın ve kesinlikle bir eliniz hava freninde olsun ki, tankere çok hızlı yaklaşıp onu pas geçmeyin. Eğer kendinizi tankere bağlayıp yakıt alabiliyorsanız, bu» bağlantıyı koparmak için <h> tuşunu kullanarak devam edin. Bağlantı işini iyice öğrendikten sonra ise, asıl uçağın arkasına geçme çalışmasını yapmanız gerekiyor.

Freefligt seçeneğinde hep tankerin arkasında yer alıyorsunuz, halbuki görevler esnasında tanker hep havada daireler çiziyor ve bu da sizin manevralarınızı zorlaştırıyor. Ayrıca bazı görevlerde yakıtınız veya zamanınız zaten kısıtlı olacak, onun için işin tekniğini çok iyi bilmelisiniz. Tankere gerçek şartlarda yaklaşmayı denemek için ise, Covert görevleri bitirmeniz ve taktik görevlere geçmeniz gerekiyor. Bundan sonra ilk taktik görevi seçip, asıl görevinizle ilgilenmeden tanker uçağa yaklaşarak yakıt ikmalini deneyebilirsiniz. Şimdi tankere nasıl yaklaşırız, onu görelim.

Tanker, sizi navigasyon bilgisayarına programlanmış bir koordinatta daireler çizerek bekler. Yaklaşık olarak tankerin bulunduğu yüksekliğe çıkmanız, birleşmenin ilk noktası. Hassas yükseklik ayarı yapmak için klavyedeki kontrol tuşlarına ufak ufak basarak 1 feet'lik azaltma veya artırmalar mümkün. Tanker radarda belirdikten sonra, <s> tuşunu sidewinder modunda iken kullanıp tankeri hava hedefi olarak seçin ve sonra bir kaza olmasın ve kilitlenme sesi sinirinizi yıpratmasın diye. makineli topu seçin. Artık tankerin manevralarını da koordinatlarını da tüm aletlerinizden izleyebiliyorsunuz.

Tankerin yakınına geldiğinizde^e hızınızı düşürdüğünüzde, tanker belli bir yöne dönüp yükseliğini sizinkine uygun bir şekilde değiştirerek seyredecek. Onun hızından daha yüksek bir hızla seyredip, piste yaklaşır gibi onun arkasına dolaşın ve uçağın tam arkasına geçin *{burnunuz tankerin heading'ine dönükken tanker radarda ve ekranda tam önünüzde olmalı).*

Tankerin arkasına geçtikten sonra, kırmızı tankere bir mil kalana kadar tankerden hızlı tutmakla birlikte pek de abartmayın. Zaten yüksek irtifada olduğunuz için %10 veya %20'lik itiş bile, tankerden daha hızlı gitmenizi sağlıyor. Tankerin arkasında 3 mil'den daha fazla yaklaşınca, yakıt alma cihazının ucu ekranın sağında beliriyor. Artık uçağa iyice yaklaşmayı bekleyin, bu arada tanker de son yükseklik ve hız ayarlarını yapacak. Tanker artık iyice yaklaştığında, motor gücünüzle oynamadan hava frenini çok küçük basışlarla açıp kapayarak tankerin sağ kanadının altından sarkan konik bağlantıyı kendi uçağınızın uzantısına değdirmeye çalışın. Ufak bir iki hız ayarı ve tankerin tam arkasına yanaşma ile, bilgisayar en sonunda boruyu kendi bağlıyor ve yakıt alıyorsunuz. İstediğiniz miktarda yakıtı alıp <H> ile boruyu bırakıp göreve devam edin:

Kısa Kısa görevler hakkında ...

Covert görevler, sizin alıştırma için kullanacağınız en zevksiz görevler. Bu görevler kısa sürüyor, basit ve sıkıcı. Bunları bitirmeye üşenip esas zevkli bölümlere geçememezlik etmeyin.

Taktik görevlerde yakıt ikmaliyle tanışıyor, zaman kısıtlamalarını tanıyorsunuz. İşin zevki, bu bölümde çıkmaya başlıyor. Her bir görevi oynamak oldukça uzun sürmeye başlıyor.

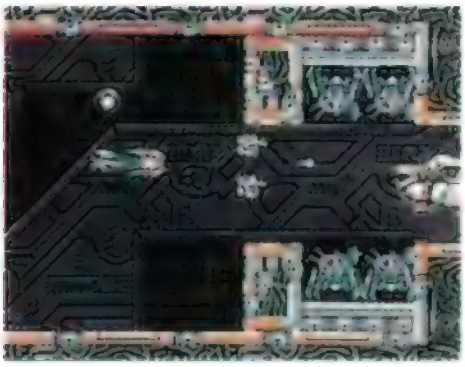
Stratejik görevlerde sürekli hedef vurmaktan başka, bazı gizli üslere inip stratejik bilgiler alıp bunları başka üslere ulaştırıyorsunuz. Görevler bir saat sürebiliyor, zaman sınırlaması var ve sürekli yakıt ikmali yapmalısınız; gene de bu görevler çok zor değil.

Ofensif görevler, saldırı görevleri. Stratejik ve ofensif görevlerde hedefler çok sıkı değil, her görüleni vuruyorsunuz. Saldırı görevlerinde o kadar çok hedef var ki, **F-15'le** bile silahınız yetmiyor, yakıt ikmali yaptıktan sonra bir üsse inip silah ikmali yapıyorsunuz. Bu arada hava saldırıları ve **SAM'ler** de işin cabası. Görevleri bitirmek iyiden iyiye uzuyor ve işin zevkini çıkarmaya başlıyorsunuz.

Ben, yazıyı dergimizdeki programın orijinalindeki görevlere dayanarak yazdım. Programın orjinali **TATKOM** etiketi ile artık piyasada var. Arjivinizde kaldıysa **Fighter Bomber'ın** kırık versiyonunda pilot adı yerine **Buckaroo** yazıp, istediğiniz görevi oynayabiliyorsunuz. Fakat kırık versiyonlarda senaryo hataları olabiliyor ve bazen zaman sınırlamaları da ortadan kalkabiliyor. Onun için ben size orijinalden şaşmayın derim.

GRAFİK:
%85
SES:
%70
OYNANABİLİRLİK:
%70
GENEL:
%80

UZUN ZAMANDAN BERİ BEKLENEN SHOOT'EM UP! VE İŞTE KALİTELİ BİR COIN UP KONVERSİYONU. R-TYPE 2 NİHAYET KARŞINIZDA. BAKALIM KİM ÖNCE BİTİRECEK?



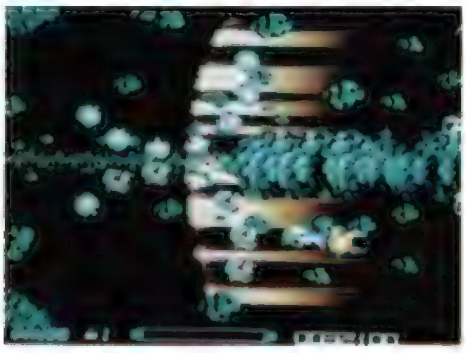
TX7A/C *DİNDAŞ*

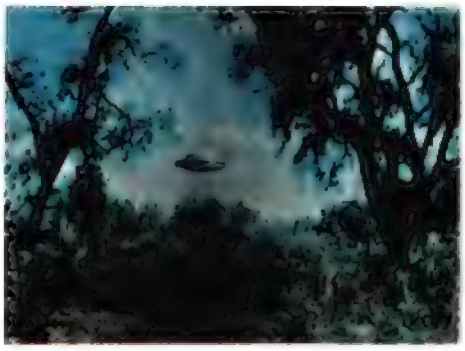
Geçen sene en çok satan shoot'em up'lardan biri olan **R-TYPE'ı** tüm shoot'em up'çılar bilir. Geçen senenin en iyi coin-up konversiyonlarından olan **R-TYPE** oldukça çok satmıştı. Ayrıca en çok oynanan arcade oyunları listesinde de en üst sıralardaydı. Tabii ki bu başarı, firmaya iyi kazanç sağlamıştı. Firma fazla zaman kaybetmeden oyunun ikinci bölümünü yapmaya karar verdi. Ha çıktı, ha çıkacak derken, işte **R-TYPE II** karşımızda. Oyunun programını ve grafiklerini yine aynı takım yapmış. Birincisini hatırlayanlar oyunun ne kadar sade bir başlangıca sahip olduğunu hatırlarlar. Ama bu sefer oldukça şatafatlı bir başlangıç görüyoruz. Yüklenirken çıkan açılış resmi, daha sonra geminin teknik çizimleri. Herşey kusursuz dizayn edilmiş. Ayrıca oyuna başlarken gemimizin büyük hali bir kolidorda hızla ilerliyor ve boşluğa çıkıyor. Sonra da oyun başlıyor. Shoot'em up'çılar hazır mı?

Oyunun o garip müziğini dinlemek istemeyenler, monitörün sesini kısabilirler. Bence müzik başarılı değil. Grafiklere pek bir şey söylenmez, basit ama iyi. Oyun size biraz yavaş gelebilir, ama merak etmeyin. En dolu ekranlarda bile oyunun hızı bundan aşağıya düşmüyor. Daha sonra gelen düşman yaratıkları görünce, bu hızı bile çok bulacaksınız.

Oyunumuzun konusu yine aynı. Sağa doğru ilerleyin ve önünüze çıkan tüm düşmanları yok edin. Her kademe sonundaki gardiyanı, yani level sonu yaratığını yok etmek hiç de kolay değil. Ama işinizi kolaylaştıran silahlara sahip olabilmek elinizde. Yuvarlak bir şekli olan malzeme gemisini vurursanız, birçok silaha sahip olabilirsiniz. Bilgisayar silahları size sırası ile sağlıyor. Onun için bu malzeme gemilerini kaçırmamaya bakın. Ayrıca oyunun ama teması olan topu açıklayacağım. Bu topa, her kademenin başında çıkan ilk malzeme gemisini vurarak sahip olabilir ve önünüze ya da arkanıza alarak düşman mermilerinden korunabilir; ekranda dolaştırarak ikinci bir ateş gücü olarak kullanabilirsiniz. Ayrıca dar geçitlerde topu fırlatarak düşman gemilerini yok edebilirsiniz. Topu fırlatma işlemi için boşluk çubuğunu kullanmanız lazım.

Bu oyunda, extra olarak bir değişiklik yok. Temel olarak oyun birincisi ile aynı, fakat **R-TYPE II'de** bir çok yeni düşman var. Bunları özellikle ikinci kademeden sonra görmeye başlayacaksınız, ikinci kademe **X-OUT'taki** gibi suyun altında geçiyor. Burada dev yengeçler gibi yeni tarz birçok düşman ile karşılaşacaksınız. Bunların bazıları, suyun üzerine buz parçaları atıyorlar. Bu buz parçalarının kötülüğü ise, gemimizi suyun üstüne çıkmasını önler.





Vurulunca başa dönmeler olmasa, oyun daha da iyi olacakmış. Ama oyunda bulunan **CREDITS** özelliği ile, kaldığınız yerden devam edebiliyorsunuz.

Oyun shoot'em up'çıları memnun edecek kapasitede. Grafik ve buluşlar açısından çok güzel. Eğer birincisini görmediyseniz, onu da alın. İlk önce birinciyi, sonra da bunu bitirin; yoksa zevki kalmaz. Shoot'em up arşivine eklenecek kalitede bir oyun. Mega başarılar.

ACTIVISION
512Kbyte/TEK DİSKET

GRAFİK	% 80
SES	% 50
OYNANABİLİRLİK	% 70
GENEL	% 70

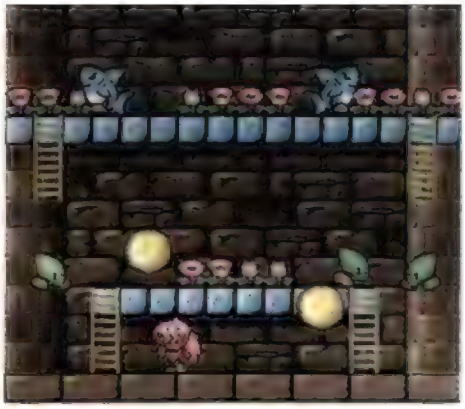
RODLAND

TUNÇ DİNDAŞ

Geçen sene ARCADE'dinin başından kalkmadığım RODLAND niyahet geldi. Meraklı arkadaşlar hatırlarlar, geçen aylarda oyun haber sayfamızda yayınlanmıştı. İşte RODLAND'ın artık elimizde. Oyun, 'STORM' adlı software firması tarafından yapılmış. ARCADE'inden tam olarak çevrilen oyunun hızı ve grafikleri onunla aynı. Müzikleri çok basit ama şeker. Oyunun tipleri, Japon çizgi filmlerden alınmış. Hani şu büyük gözlü, küçük burunlu ve ilginç saçlı tiplerden. Neyse bu şirin perileri açıklamayı bırakıp, sevimli oyunumuza geçelim. Hazır mısınız?

Oyunun konusu, neredeyse öteki oyunlar ile aynı. Burada sadece şahıslar değiştirilmiş. Barış içinde 'MAGICAL ormanında yaşayan perileri konu alan bir oyun. Kötü büyücü tarafından kaçılan annelerini kurtarmak için çaba sarfeden perileri yönetiyoruz. Zaten oyunun başındaki kısademoda bunlar anlatılıyor. Oyunu görür görmez, 'Amaaan. Bu çocuk oyunu yahu!' diye düşünmeyin. Bir kere oynamayı deneyin ve bakın bakalım nasılmış? Eski bilgisayarcılar platform oyunlarının zevkini bilirler. Bu devri açan ilkler, bilindiği gibi 'SETSET WILLY' ve MANIC MINER'dır. Amiga'da ise bu devri 'BUBLE BOBLE' başlattı. Daha sonra kaliteli örnekler arasında 'KID GLOVES' sayılabilir. Ama bu türde hala bir boşluk vardı. Ama bence bu boşluğu RODLAND' doldurdu.

Oyunda yapacağımız hareketlerden bahsetmek istiyorum. Düşman yaratıklar, eğer yakınınızda değilse onları ateşinizle uzaklaştırabilirsiniz. Eğer düşmanlar yakınsa uzun süreli ateşlerle yaratığı durdurursunuz. Kısa süreli ateşlerle yaratığı sağdan sola, soldan sağa fırlatırsınız *{yani yerden yere vurursunuz)*. Bu işi birkaç kez yaptıktan sonra yaratık ölür ve bir eşya bırakır. Bu eşyalardan daha sonra bahsedeceğiz. Ayrıca ateşe basıp joystick! aşağı ya da yukarı iterseniz, ittiğiniz tarafa merdiven koyar. Tehlikeli anlarda bu hareketinizle yaratıklardan kurtulabilirsiniz. Bunların yanı sıra, perimiz yürüyüp merdivenlerden çıkabiliyor. Yalnız yukarıda bahsettiğim hareketleri iyi yapabilmeniz için biraz alıştırma yapmalısınız.



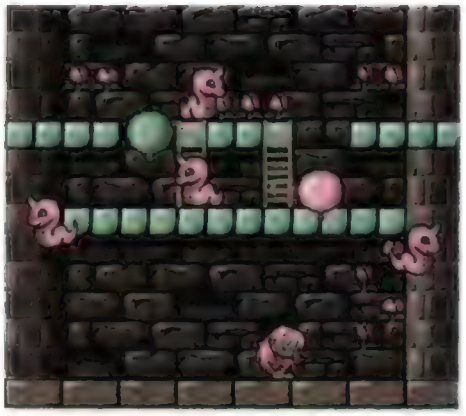
Birinci ekranda, ekran diyorum çünkü bu oyunda ekranları kademe olarak ya da bölüm olarak sayamıyoruz. Bu ekranların adı 'SCENE'. Şimdi bir ekranda neler görebiliriz, onlara bakalım. Her ekranda çiçekler ve yaratıklar var. Bunların yanısıra, üzerlerine basabildiğimiz platformlar bulunuyor. Çiçekler, hak almamızı sağlıyor. Eğer ekranda yaratıklar varken tüm çiçekleri toplarsak, BONUS GAME'e giriyoruz. Burada, ekrandaki tüm yaratıklar değişirler. Bu yaratıkları öldürdüğünüzde, Üzerlerinde çeşitli harflerin bulunduğu yuvarlaklar çıkar. Bu yuvarlakları toplayıp 'EXTRA' kelimesinin harflerini oluşturursanız, fazladan bir hak kazanırsınız. İlginç bir olay ve güzel bir resim gördükten sonra, oyuna devam edebilirsiniz. Bu hak kazanma işlemi, her kademede gerçekleştirilebiliyor. İki ekran sonra, annemizin kapatıldığı kuleye geliyoruz. Burada diğer ekranlardan farklı olarak balonlara rastlıyoruz. Bu balonların üzerlerine çıkıp başka platformlara ulaşabiliyoruz. Bu kulede işiniz zor; çünkü farklı farklı birçok yaratık, sizi burada durdurmaya çalışıyor. Özellikle köpek balıklarına dikkat edin.

Şimdi yukarıda söz ettiğimiz bazı eşyaları tanıyalım;

FÜZE: Yüzünüz hangi tarafa dönükse oraya doğru gider ve ilk yaratığı yok eder.

BOMBA: Dokunduğunuz anda çevresinde bulunan tüm yaratıkları yokeder.

DİNAMİT: İki tane patlama dalgası sayesinde yaratıkları yok eder.



KARPUZ RESMİ: Extradan puan kazandırır.

S HARFİ: Bu harf iki kere zıpladıktan sonra patlar. Bu zıplama anında bir yaratığa dokunursa, yaratık ölür.

Ve şimdi de size bazı tiyolar;

Basit ekranlarda extra hak almaya çalışın. Özellikle ilk iki ekranda bir hak almalısınız. Kulenin içinde ise, belirli basit ekranlarda hak almaya çalışın. Kaç tane harfe ihtiyacınız varsa, o kadar yaratık bırakıp çiçekleri toplayın. Sonra yaratıkları harflere dönüştürün.

Bir platformda iki taneden fazla yaratık bulunuyorsa, o platformda durmayın. Aksi takdirde bir hak kaybedersiniz.

Çok kabalık yaratık grubunu yok etmek istiyorsanız, merdiveninizi kullanarak onları tektek istediğiniz platforma çekin. Daha sonra işlerini bitirin.

Bomba ve füzelerle yaratıkları yok etmeye çalışmayın. Ama önünüzde bir füze varsa ve rahatlıkla yaratığı yok edebiliyorsanız, tabii ki bu durumu değerlendirin.

İşte oyunumuz kısaca böyle. Ben bu oyunda 102000 küsur yaptım. Bakalım siz kaç yapacaksınız. Bu arada oyunun cheat moduna sahipseniz, AMIGA SALATASI'na göndermeyi unutmayın. Oyunumuz ARCADE tarzı oyunları sevenler için birebir. Kaçırılmayacak bir oyun. Mega Başarılar.

STORM
512Kbyte/TEK DİSKET:

GRAFİK	% 90
SES	% 70
OYNANABİLİRLİK	% 90
GENEL	% 85

TUNÇ DİNDAŞ

Bu ay ülkemize gelen birçok oyunun arasında bence en ilginç olanı bu. Oldukça basit olmasına rağmen düşünme gerektiren bir oyun. ilk gördüğünüzde bu oyunu kardeşi me alayım diyorsunuz ama, daha sonra oyunu oynamadan edemiyorsunuz; başına geldiği için biliyorum. Oyun **LORICIEL** adlı Fransız software firması tarafından yapılmış. Oldukça şeker grafik ve müziklere sahip güzel bir oyun.

Oyunumuz genel görünüş açıdan run'n jump oyunlarına benziyor. Hani şu durmadan sağa doğru ilerleyip zıpladığımız oyunlara benziyor ama bu onlar gibi değil. Bu oyunda melesef kahramanı siz yönetmiyorsunuz. Kahramanımız kendisi yürüyor; bizim burada görevimizse ona güvenli bir yürüme ortamı yaratmak. Bunu, bir kursor yardımıyla bazı blokların yerini değiştirerek yapıyoruz. Mesela kahramanımızın çıkamayacağı yerlere çıkmasını sağlamak için gereken yerlere merdivenleri koymak gerekiyor. Kullanabileceğiniz çeşitli bloklar var. Bu blokları öğrenmeniz için size kısa bir tablo hazırladım. Buraya bakarak tüm blokları öğrenebilirsiniz. Blokları hareket ettirmek için kursor bloğun üzerine getirilip ateş düğmesine basılıyor. Böylece alınan blok, joystick'i hareket ettirerek istenen yere getirilip tekrar ateş tuşuna basıldığında oraya bırakılıyor. Bu arada, gri renkli blokları ateş üzerine koymayın. Çünkü bu bloklar ateşten etkilenen, yani yanan bloklardır. Ateşlerin üzerine sarı blokları koyun. Çünkü bu bloklar ateşten etkilenmezler. Karşılaştığınız objeleri alıp kullanabileceğinizi unutmayın. Mesela ilerlerken ilk önce ayakkabıları bulacaksınız. Bu ayakkabıları alın, çünkü bunlar sayesinde ateş üzerinde yürüyebilirsiniz. Yolda bulduğunuz bıçakları, yaratıkları yok etmek için kullanabilirsiniz. Bu objeleri kullanmak için boşluk çubuğuna basın ve kullanacağınız objeyi seçip ateşe basın. Böylece o objeyi kullanabilirsiniz. Yalnız bu objelerin sürelerinin olduğunu belirtmeliyim. Bıçakları sadece bir kez kullanabilirsiniz.

Oyunda, çatısı olmayan bir ev göreceksiniz. Eğer evin çatısını yerine koyarsanız, buraya girersiniz. Burada amacınız, ağaç canavarını yok etmek. Ateşleri toplayın ve taş blokları bunlarla yok edin. Canavarın kafasına mayın ve taşları düşürün. Ayrıca balonları da istediğiniz yere taşıyabilirsiniz. Daha sonra kahramanımız buradan çıkıp yoluna devam edecektir.

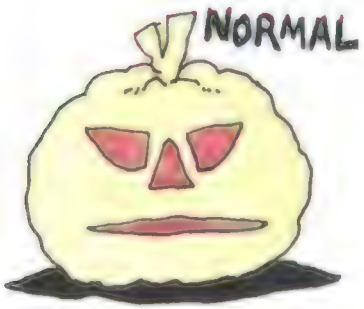
Bulutlar, sizi platformlar arasında taşır. Bu arada sizi yukarı ve aşağıya taşıyabilen blokları iyi kullanmanızı tavsiye ederim.

Oyunda kademe atladığınızda, password veriliyor. Oyuna başlarken istediğiniz kademenin pasword'ünün girerek o bölümden başlayabilirsiniz.

Oyunumuz genel açıdan oldukça iyi. Oynamaya başlayınca bırakamıyorsunuz. Hareketli bir zeka oyunu. Bence bu ay alınması gereken oyunlar arasında. Mega başarılar dilerim.

LORICIEL / 512K TEK DİSKET

GRAFİK	% 90
SES	% 60
OYNANABİLİRLİK	% 70
GENEL	% 70



VİRÜS ve KOMMODOR ABİ!

VİRUS ŞANSLI OKURLARI AÇIKLIYOR!

En ilginç mektup yarışması bitti.

TST SÜPER JOYSTICK kazanan okurlar:

1> YAŞAR YILMAZ/SAMSUN

2> MURAT GİRGİN/İSTANBUL

TST hediye paketini kazanan okurum;

3> EFKAN SAYITOĞLU/TRABZON

Bu arada SAMSUN'dan YAŞAR YILMAZ mektubunu kasette, MURAT GİRGİN ise tuvalet kağıdına yazıp göndermiş. Size ilginç mektuplar gönderin demiştim. En ilginçlerini gönderen kazandı. Hediyeler için İstanbul'dan TST'ye teşekkür ederim. Bu arada hediye kazanan okurlar temiz adreslerini dergiye göndermeleri gerek.. En kısa sürede adreslerinizi gönderin ve hediyelerinize kavuşun. Merak etmeyin, yarışmalar devam edecek. Hem de full hızda.

Tüm Virüs'lerin dikkatine;

Geçenlerde $c35100 civarlarında görülen bir virüskiller reset vektörüne yerleşmiş olan bir virüse 'Hemen vektörümden çık Almanya'dan oğlum gelicek. O yerleşicek.' diyerek virüsü yerinden etmiştir. Ne olduğunu bile anlamadan Reset vektöründen atılan virüs, olay akabinde bana başvurdu. Olay hakkında HÜSEYİN YEŞİLBAŞ'a danıştım. Kendisi Virüskiller'lann vektörlerin hiçbirinde hak iddia edemeyeceğini, virüslerin vektörlerini terketmeleri için bir sebep olmadığını belirtti.

Bu ay oldukça çok mektup geldi; ama yerimizin darlığından sadece birkaçını cevaplayacağız. Geri kalan bütün mektupları gelecek ay cevaplayacağız. VİRÜS sözü. Okey mi?

YEAAHHH!

Biz en büyüğüz, biz teknolojiyi önümüzde diz çöktüren virüsleriz (Gel de bunu virüs killerlara anlat). Biz en büyüğüz.

Hemen başta şunu söyleyeyim, benim adım hani şu meşhur NASA'yi alt üst eden virüs var ya! İşte o benim.

DIBIDIK VİRÜS'

Ben sana en büyük derdimi yazıyorum. Bu işi yaparken (hani şu NASA'yi talan etme işi) devreleri fazla ısırdığım için sağdaki dişim kırıldı. Acaba senin bana tavsiye edeceğin iyi bir dişçi var mı? Eğer varsa lütfen söyle bu kırık dişle fazla iş yapamıyorum, halimi anla lütfen.

En büyük DIBIDIK'tan

Bol disket bozmalı günler.

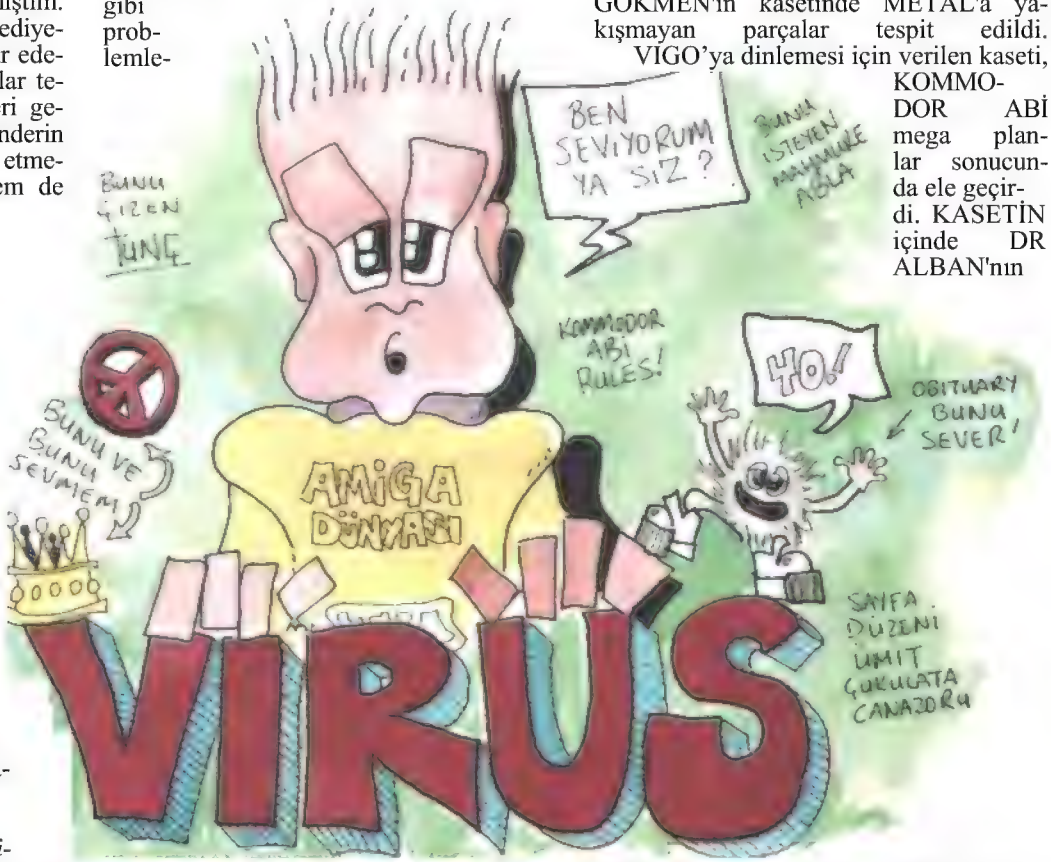
(benden sana tavsiye, virüskillerlardan uzak dur)

Yoo DIBIDIK VİRÜS!

Seni kardeş virüs ilan ediyorum. Ben de şu NASA virüsü ne zaman bana yazacak diye düşünüyordum. Naber? Virüs killerlara her zaman WANG YU!

Dişçi problemine gelince. Benim de bu gibi problemlerim var, sıkça dişçilere giderim. Benim dişçim SİCİLYA'h BABA AYKUT HAEKSTONE, aslen ŞEHREMİNİ'lidir. Asistanı PSYGNOSIS ise, yakın arkadaşımdır. En zorlu ağrıları en kısa sürede dindirirler. Bu işi yaparken de HASAN ABİ (Selamlar saygılar! nerelerdesiniz?) ile PLAYER MANAGER oynamayı ihmal etmezler. En baba dişçi sıralamalarında her zaman bir numara olan BABA AYKUT, HAWKSTONE'dan başkasını sana tavsiye edemem.

Bu arada tavsiyelerin için teşekkür ederim. Şimdi de bazı dergi haberleri:



* Geçen ay boğulmaktan kurtarılan GÖKMEN BAYIN, sakince yazılarını yazıyor. Geçen ay yazılarının aralarına beni eleştiren sözcükler ekleyen GÖKMEN, yazılarının hiç birinin çıkmaması üzerine çok bozuldu. Dergideki bazı yazarlara tuzaklar hazırlayan GÖKMEN, yakında muhtemelen başarılı olacak. Ayrıca KOMMODOR ABİ tarafından ele geçirilen GÖKMEN'in kasetinde METAL'a yakışmayan parçalar tespit edildi.

VIGO'ya dinlemesi için verilen kaseti, KOMMODOR ABİ mega planlar sonucunda ele geçirdi. KASETİN içinde DR ALBAN'nın HELLO AFRICA ve NO COKE adlı parçaları bulundu. Hey metalci okurlar! Bu yazarın neresi METAL! Nedir bu çektiğim? Aaa! ayakkabı bağımmış! Neyse tüm METAL sever okurlar ayaklanın ASALIM! KESELİM! DOĞRAYALIM! ASİT KAZANINA ATALIM! ÇİĞ KÖFTE YEDİRELİM!

* Derginin mega yazarlarından SİNAN, film çeviriyor. Çeşitli asitlerle duman deneyleri yapan SİNAN, yanlışlıkla çay diye SÜLFİRİK ASİTİ içince hastaneye kaldırıldı.

KOMMODOR ABI DERTLERİNİZİ BELKİ DİNLEYECEKTİR....

Sevgili KOMMODOR ABİ;

Derginizi çok beğeniyor, zevkle okuyorum. Hele bu köşeye bayılıyorum. (Bitiyorum abi!) Pek çok mizah dergisine taş çıkarırsınız. Tek kelime ile MÜKEMMEL bir köşe. Best'sin iyi mi? Neyse fazla havalara sokmadan cevaplamakta zorluk çekeceğin sorularıma başlıyorum.

ARE YOU READY?

1> MOD-EM'me aşırı gönderdiğim MOD'lardan MOD-EM'im etkilenir mi? EMmez hale gelir mi? EMmezse nolur? hastalanır mı?

2> WORKBENCH'te çöp kutusu dolunca çöpleri (bilgileri) nereye atacağım? Taşarsa ortalık pislenir mi?

3> Neden AMIGA DÜNYASI yetkililerine oldukça çok takılıyorsun? (Özellikle SİNAN ABİ'ye)

4> Resmini neden yayınlamıyorsun. Yoksa çok mu çirkinsin?

5> Sizleri çok seviyoruz, çok bayılıyoruz... ilacı var mı?

PS: Nasıl???

EFKAN (Mr. CUTE) SAYITOĞLU

Yavrum EFKAN!

Paran mı yok? Niye ilaç reçetelerine yazıyorsun? Yok sa pul paran çıkmadı da mektubuna reklam mı aldın? Reçet... pardon mektubunda 'KARDİYOVASKÜLER MORALİTEYİ AZALTTIĞI KANITLANMIŞ TEK BETA-BLOKER' diye bir şeyler okudumda. Herşeyden önce o güzel övgülerin için sana teşekkürler.

1> Sevgili yavrum. Senin modem sorunlarını cevaplıyabilmem için özellikle kullandığın modemin baud yani emiş gücünü bilmem gerek... Fakat ben çok iyi bir insan olduğum için, sana bir kaç teknik bilgi vereceğim. Eğer modemin 2400 baud ise, MOD-EM'min emmez hale gelir. Eğer EMmezse ne olur demişsin. EMmez MODEMMEZ diye bir alet keşif edersin. Fakat bu alet daha sonra bir işe yaramaz ve sen de hayal kırıklığına uğrarsın. Orada bir saat oturduktan sonra bir de bakkala uğrayıp eve gelirsin.

2> Bunu bilmem gerekirdi ba. Tabii ki bilgileri diskete atacaksın. Eğer taşarsa etraf pislenir mi demişsin. Bilgiler taştığı zaman pislenmekten daha beter olur. Her taraf bilgilenir. Ve eşyalar ukelalık yapar. Mesela senden daha iyi bir bilgisayarcı olduğunu iddia eden bir koltuk düşünsene, dehşet bir olay be abi! Kelek anlıyacağın.

3> AMIGA DÜNYASI'nın hatalarını ben bulup açıklamalıyım. Özellikle SİNAN, çünkü bu SİNAN'ın burada yazdığım herşeyi gerçek. Yakın bir zamanda SİNAN'ın bir araştırma sırasında MISIR piramitleri önünde çekilen resmini basacağım. Ve bu resim gerçek! Haydi bakalım kolay gelsin. Bir de MAHMURE abla var. Yazılarını geç getiren yazarlara yaptığı işkencelerle ünlü olan MAHMURE abla ile ilgili bir araştırma sonucunda, bir gerçeği bulduk. MAHMURE ablanın ataları KAZIKLI VOYVADA'nın soyundan geliyormuş. İşte size birkaç MAHMURE abla tekniği.

- Dergideki çikolatalara fare zehiri karıştırmak.
- Yazarların bilgisayarlarının klavyelerine 220 V dalgalı akım vermek.
- Dergide yazarlara ait olan 'A[1] hattının tuşlarına basıldığı zaman patlayan telefonlar, vs vs...

4> Dördüncü sorunda resmimi neden yayınlamadığımı yazmışsın ve çok mu çirkin olduğumu sormuşsun. Resmimi yayınlamamın tek sebebi, sizleri çok sevmem. Şimdi kafanızda 'nasıl yani' gibi bir soru işaretinin belirdiğini görür gibiyim. Nedeni çok basit. Eğer ben resmimi yayınlasaydım, şu an size değil milyonlarca kıza mektup yazıyor olacaktım. (Ehh! kendimi de düşünmüyor değilim hani. kehkeh.)

5> Bizleri çok sevip bayıldığınızı yazmış ve ilacının olup olmadığını sormuşsun. Evet bu nezleden ve AİDS'den sonra gelen en felaket hastalıklardan biridir. Tam olarak bir tedavisi olmasa da, hastalığın ilerlemesini önleyen bir ilaç var. Şimdi herkes bu ilacı merak ediyor. Veeeee İşte ilacın adı: AMIGA DÜNYASI ve her yemekten sonra iki paragraf KOMMODOR ABİ alırsanız, hiçbir şeyinizin kalmadığınız göreceksiniz.

NOT: KOMMODOR ABi'nin yazarı iki başlı bir canazor (*)dur. Ve bu iki yazar yanyana geldiklerinde 10 rakamını oluştururlar. (*= Dinazor soyundan gelen acayip bir yazar türü. KOMMODOR ABİ'nin yahşi mektuplar adlı macerasından...)

İşte yeni bir mektuba geçiyoruz. Bu mektubun özelliği tuvalet kağıdına yazılmış olması. İşte ilginç bir mektup. Daha ilgincini yazmak sizden.

Sevgili KOMMODOR ABİ;

Ben muhasebeciyim ve AMIGA'yi muhasebecilikte kullanıyorum (diyemem). Buradaki kağıt sıkıntısı yüzünden bizim işhanındaki WC'ci OSMAN'ın kağıtlarını kullanıyorum. Yalnız onun benden bir ricası var. Arkadaşın TOSUN GÜLLE, Osman'ın tuvaletinin kapılarını yazılarla dolduruyormuş. Bundan vazgeçmesini rica ediyoruz. Artık sorularıma geçebilirim.

I> BRONX'a üye olabilir miyim? İsim buldum: Mr. CRACK. Geriye SADECE Assembler öğrenmek kalıyor.

2> Derginiz yazarlarından KUBILAY KILINÇ'ın 'MAHMURE' şarkısını yazdığı, NÜKHET DURU'nun bu şarkıyı değiştirdiği... Acaba doğru mu?

'Oyun silerek MAHMURE,'
'Yazar keserek MAHMURE,'

3> Yazılarını zevkle okuduğum TUNÇ DİNDAŞ'in ders kitaplarını resimlerini çizmesi fikri çok hoşuna gitti. Acaba kardeşim için COĞRAFYA kitabını yazar mı? (Kardeşim coğrafyayı sevmez de.)

4> TUNÇ ve BRONX'un çizdiği grafiklerden gönderir misin (IFF resimler)?

5> Çoğu FRP oyuncusu, aslında TURRICANII'ye bayılıyor mu?

6> LEMMINGS'in alışkanlık yaptığı doğru mu? (Ben de yaptı da)

7> MAHMURE ablanın virüs yazıp oyun yazarlarına dağıttığını biliyor muydun?

8> En büyük kim?

9> Postacı kafası kolleksiyonun nasıl gidiyor?

10> VİGO'yla nasıl tanıştın. Ben tanışabilir miyim, nasıl?

II > Salihli'deki graffiti klübüm ile neler yazmamı istersin?

12> Oyunları en ucuz nereden temin edebilirim?

I3> Yazım güzel mi?

Vereceğin cevaplar için şimdiden teşekkür ederim, gözlerinden öperim KOMMODOR ABİ'cim.

Sevgili MURAT GİRGİN

Bu uzun mektubun için teşekkürler. İşte cevapların. Tapın.

1> Şimdi MURAT'çım seni BRONX'a almak isterdim ama* mektubun başında ağzından kaçırdığın tek bir laf bu olanakları yok etti. Hangi laf diyeceksin. Merak etme söyleyeceğim. Sanırım sen ANADOLU lisesinde okuyorsun. Fakat BRONX baba bir grup. Ama eğer sen bir BABADOLU lisesinde okusaydın, grubumuza girebilirdin. Ayrıca BABADOLU liselerinde okuyan arkadaşların varsa, onlarda bize yazsınlar. (Bilgisayarla ilgilenenler.).

Fakat gruba katılmak için ANADOLU lisesinden çıkıp BABADOLU lisesine girme. Emin ol ki, baba dolu bir lise hiç de güzel olmuyor.

2> Aslında bu konu çok gizli konu idi. Ama daha fazla saklamanın bir alemi yok. Girişimlerimiz hala sürüyor. Arkadaşımız KUBİLAY için davasında adeta tek vücut olduk. Şarkının sözlerine gelince aslı şöyle olup taklitlerinden sakınınız.

Oyun silerek MAHMURE,
Yazar keserek MAHMURE,
Yaşar dergide kuş gibi,
Yazar vurarak MAHMURE.

3> Valla bundan hiç ümitli değilim. Ayrıca AMERİKA'lı da değilim. Öyleyse ben neyim?... Nerde kalmıştık, tamam Ümitsizdim. Nedenine gelince bu benim yakın bir arkadaşım olan TUNÇ DİNDAŞ'ın okul hayatını bilmemden kaynaklanıyor. Okulunda hocalarını en çok seven öğrencilerin başında gelen TUNÇ, hocalarını hiç üzmezdi. Severdi yani hocalarını. Hatta hep bir sözlü esnasında hocasının soru sorarken öleceğini düşünür ve hocasının soru sormaması için sınavlara bile girmezdi.

Hala sınavların gününü unutup hocalarını mutlak bir ölümden kurtaran TUNÇ'un

eserleri arasında 'Ben hocalarımı seviyorum niye onlar beni sevmiyor anlamıyorum' isimli romanının hasılat rekoru kırmasını beklerken babası tarafından kolu bacağı kırılan TUNÇ, daha sonra bu rüyasını sandığına kilitledi ve bir daha çıkmasını engellemek için de sandığın üzerine oturdu, içeride havasızlıktan boğulan rüya, daha sonra bir açıklamada bulunmadı.

4> Olabilir, bana bir daha yaz. Mektubun içine bir ölçek disket koymayı ihmal etme.

5> Evet doğru, hem de hepsi bayılıyor. Eğer ben de olayın yakınlarındaysam ayılana gazoz, bayılana limon satarak yolumu buluyorum. Diğer zamanlarımı ise yolumu bulamayıp kaybolmakla geçiriyorum.

6> Evet. Hem de çok doğru. Aynı olay bende de oldu. Fakat allahtan olayın erken farkına varıp bir arkadaşımın sayesinde LEMMINGSGRAT'daki bir hastanede tedavi altına girdim. Daha sonra polis tarafından yakalanan TEDAVİ'nin şoförünün ehliyeti olmadığı ortaya çıktı, brülüp.

7> Aslında o işi MAHMURE abla değil, İNCİ abla yapıyor. Her ay yazarları 'Aaa çocuklar görüyor musunuz? Parayı buraya koymuştum, VİRÜS yedi' diyerek yolluyor. Believe it or not!

8> Hadi bakalım kolay gelsin. Bir acayip zor yarı... Bir dakika nooluyo ya! Tabii ki Fenerbahçe ve BEN!

9> Artık gitmiyor. Nedenine gelince birgün bir kafede bir kızla tanıştım. Muhabbet sohbet derken bayağı ilerlettik samimiyeti. Kolleksiyonumu göstermek için eve çağırdım. Her neyse herşey çok güzel gidiyordu. Taaki kolleksiyonumu kıza gösterene kadar. Daha sonra karakolda öğrendim ki. Benim kolleksiyonun nadide parçalarından biri, kızım babası imiş.

10> Bu çok uzun bir hikaye, yazmaya kalksam sayfalar yetmez roman olur. Ve daha sonra etrafta 'illede roman olsun' şarkısını söyleyen bir sürü insan oluşur. Ben de tanışabilirmiyim demişsin. Orasını Allah bilir. Eğer bir günah işlediysen emin ol bu cezasız kalmaz, VIGO'yla tanışırsın. Nasıl demişsin. Orası işin en can alıcı bölümü. Genelde VIGO gökten vahiy gibi iner. Eğer bu işlem sırasında altında durursan senin üstüne düşerek canını alır.

11> Herşey yazabilirsin. BRONX yaz KOMMODOR ABİ yaz. Ahmet Ayşe'yi seviyo yaz. Ali top at. Koş Ali koş. Tabii ki yaptıklarının fotoğrafını göndermeyi unutma!

12> Süper marketlerde ve salı pazarından.

13> Belki, ama KIŞIN daha güzel olmalı.

İşte bir başka mektup. Kolay gele ...

Sevgili KOMMODOR ABİ;

1> LEMMINGS disketini AMIGA'ya takınca diskdoctor'a git diye mesaj veriyor. Yüzlerce LEMMING'i doktor'a hakikatten götürüyüm mü? Tanıdığınız doctor var mı?

2> Kendi harddisk'imi kemdim yapmak istiyorum. 20 tane I mb disket aldım. Bunları seri mi yoksa parelel mi bağlamam lazım. İşlemi yaparken kaç watt'lik havya kullanmam lazım? DOĞAN TÜRKÜLER abimize sorarsan sevinirim.

İHSAN TAŞ

Sevgili yavrum,

Bu hakikaten çok büyük bir sorun. Ayrıca çok da pahalı yani..

HER DOKTORA GİT diyen bilgisayara inanma diye bir atasözü vardır (Hehe bunu her bilgisayarcı bilmez, bilenler ise büyük programcılardır. Sağolun hehhe..).

Herneyse biz gene konumuza dönelim. Pek tabii ki bilgisayar diyorsa götürmen lazım. Ayrıca bir de doktor tanıdığın var mı diye sormuşsun. Tabii çok yakın bir doktor arkadaşım var. Daha geçenlerde gelip bağırıp, çağırdı. Gençlere birşeyler söyledi ve kaçıp gitti. Şimdi merak etmişsindir 'Kim bu Doktor ?' diye. Eh evlat kim olabilir tabii ki DR. ALBAN yani be....

2> Tabii bu çok doğal. Her insan kendi harddiskini yapma hakkına sahip olmalıdır. Zaten bu konu hakkında çalışmalarımız devam ediyor. Geçenlerde bu konuyu meclise açtım. Ve daha sonra oradan hızla kaçtım. Neyse almış olduğun disketleri seri bağlaman senin için çok daha iyi olur. Nedeni de, disketlerin seri değil çok yavaş bağlanması durumunda, daha bağlamana fırsat vermeden kaçıp girmeleridir. Ayrıca seni kandırmışlar. Bu disketler havya ile değil halatla bağlanır. Bunu da aklından çıkartma. Ayriyeten bunları DOĞAN abine sormanı istemişsin. Cevap: Soramam çünkü doğan abimiz doğarken arada olamayabilirim. Ayrıca bir insan doğduğunda abi değil olsa olsa DOĞAN KARDEŞ olur. ilgim için teşekkürler.

Gelecek ay başka mektuplarda buluşmak üzere hoşçakalın. Byee.

F.Kağan Gürkaynak

Bursa'dan Mehmet İhtiyar, BASIC'ten CLI'den çalışan programlan çalıştırmak istediğini yazmış. Bu programlan. Open ve Load emirleriyle çalıştırmanız pratik olarak mümkün değil. Bu iş için yine Library Fonksiyonlarına ihtiyacınız olacak. Kısaca mesela Preferences programını Basic'ten çalıştıracak bir Basic programı, kısaca şu şekilde olacak:

```
DECLARE FUNCTION Executes LIBRARY
LIBRARY ":bmaps dos.library"
p$ ="DF0:Preferences"+CHR$(0)
sonuc%=Execute& (SADD(pS),0,0)
LIBRARY CLOSE
END
```

Programı Hi-Soft Basic'te yazıyorsanız, ilk iki satır yer değiştirmeli.

Programı çalıştırırken, ikinci satırda belirtilen Dos adresinde dos.bmap isimli dosyanın bulunmasına özen gösterin. Lütfen dikkat edin, söz konusu dosyanın adı dos.bmap ancak programda dos.library olarak kullanılıyor. Bmap dosyası sayesinde, Amiga Basic Library'lerle işlem yapabiliyor.

b$, çalıştırmak istediğiniz programın tam adresini + sonunu belirlemek için bir 0 karakteri (CHR$(0)) taşıyor. Execute& bir fonksiyon olduğundan, sonuç isimli bir değişken kullanmak durumundayız. İsimden sonra gelen parametreler ise, giriş çıkışın nereden olacağını gösteriyor. 0,0 durumu ile CLI penceresi kastediliyor. Tek sorun programın çalışması için mutlaka bir yerlerde bir CLI penceresi olmalı. Maalesef çalışacak programlarında bir sınırlaması var Çok büyük olmamalılar ve temiz bir şekilde sistemi kullanacak şekilde programlanmalılar.

Basic programı, çalışan program bitene dek bekleyecektir. Paralel çalışma istiyorsanız, CLI'nin run emrini kullanın

```
B$ = "df0;C run df0:Utilities/Clock"+CHR$(0)
```

Gördüğünüz üzere Basic'ten herşeyi yapmak mümkün. Ama herşeyin daha kolay olduğu diller vardır. Eğer fazla Library'ler foksiyonlarına dayanan, sistemle iletişim kuran programlar yazacaksanız, başka dillerle işinizi çok daha rahat göreceksiniz.

DEĞİŞİK BİR MOUSE POINTER

Gelelim bir ikinci konuya. Mouse Pointer yani Mouse'un ekrandaki görüntüsü. Az önceki programla preferences'i çalıştırdık. Mouse Pointer'in ve daha birçok özelliğin preferences programı ile değiştirilip kaydedilebildiğini biliyoruz. Şimdi isterseniz, preferences programının tekelinde olan bu konuya bir el atalım.

Herşeyden önce. Mouse Pointer Sprite adı verilen bir görüntü birimidir. 16 nokta genişlikte zorunlu olmasa da genelde 16 nokta yüksekliktedir ve dört renkten oluşur (Normal şartlarda). Mouse'un bir diğer özelliği ise. Hot Spot adı verilen bir hassas noktaya sahip olmasıdır. Mouse'un sol tuşuna basıldığında bu noktanın bulunduğu yere göre değerlendirme yapılır. Gelelim şekle: İkilik düzen hesaplannızı hatırlayın bakalım. Her basamak ya 0 ya da bir olabiliyordu, iki basamak kullanarak 00, 01,10,11 gibi dört değişik sayı elde edebiliyorduk. Bu sayılar, istediğimiz görüntünün renklerini oluşturmamıza yetecek. Önemli konu bu iki basamağı yan yana yazmıyoruz. Önce 16 adet yani tam bir satır ikinci basamak yazılıyor sonra 16 adet birinci basamak. Genişliğin 16'yı geçemeyeceğini unutmayınız. Hemen bir örnek verelim, şu renk serisini saklamamızı inceleyelim.

0000 1111 2222 3333

Bu sayılara karşı düşen basamakları alt alta yazalım

0000 0000 1111 1111

00001111 0000 1111

Yukanda olan satır ilk basamak, altında olan ise ikinci basamak. Görüntü işini de böylece hallettik. Kağıt üzerinde hesaplar sizi sıkıyorsa, basit bir program yazarak gerekli satırları oluşturmasını sağlayabilirsiniz.

Değişik renklerden bahsettik, ancak renk değerlerini anlatmadık. Alt renk zaten belirli, ekranın alt rengi (0 numaralı renk). Geri kalan renkler ise paletin 17,18,19 numaralı renkleri.

Aşağı yukarı herşey bitti. Pointer'ı değiştirmek için ne yapacağız. Ne kadar hoşunuza gitmese de, yine Library fonksiyonları kullancağız. İlk olarak penceremize bağlı bir pointer yaratacağız. Yani pointer sadece kendi bizim penceremizde istediğimiz şekilde gözükecek. Prowrite'tan tanıdık gelmesi gereken bir özellik. Başka sefere tüm ekranda çalışan bir pointer yaparız olur biter.

Şimdi ihtiyacımız olan hafızada Pointer'in görüntüsü için yer ayınlması, sonra görüntüyü oluşturacak dataların buraya kopyalanması, daha sonra ekrana getirilip en sonunda pointer'in eski hale gelmesi.

Kullanacağımız fonksiyon SetPointer& adını taşıyor ve Intuition Library'sinin bir parçası. Bunun yanında hafıza ayırmak için AllocRemembcr& kullanılıyor. Şimdi programı görelim bakalım

```
DECLARE FUNCTION AllocRemember& LIBRARY
LIBRARY ":bmaps intuition.library"
RAMTipi&=2+65536&
Remember&=0
RemKey&=VARPTR(Remember&)
Memory&=AllocRemember& (RemKey&,66&,RAMTipi&)
IF Memory&=0 THEN FreeRemember& RemKey&.-i : END

FOR a&=0 TO 68 STEP 2
READ Dat
POKEW Memory&+a&,Dat
NEXT a&
DATA 0,0
DATA &H0001 .&H0001 ,&H0002.&H0002.&H3C3C.&H0004
DATA &H7E7C,&H0008,&H7FFE,&H0010,&H7FFE,&H0020
DATA &H7FFE,&H0040,&H3FFC,&H0000,&H1 FF8.&H0000
DATA&H0FF0.&H0000.&H07E0.&H0000.&H0BC0.&H0800
DATA&H5180.&H5000.&H6000.&H6000.&H5800.&H5800
DATA &H6000.&HE000.0.0
PALETTE 17,1,0,0
PALETTE 18,0,0,1
PALETTE 19,.7,.5,.6
SetPointer& WINDOW(7).Memory&. 16,16.0,-15
WHILE INKEY$="" : WEND

Ende:
ClearPointer& WINDOW(7)
FreeRemember& RemKey&,-1
LIBRARY CLOSE
END
```

Son olarak biraz SetPointer fonksiyonunun parametrelerini açıklayalım.

İlk olarak pencerenin adresinin (kabaca) bulunduğu adres var. WINDOW(7) bunu veriyor. Daha sonra dataların adresi var. Dataların sonunda ve başında sıfırların olduğu dikkatinizi çekmiş olmalı. Bunlar normal Sprite'larda kontrol için kullanılıyor; ancak Mouse Pointer normal bir sprite gibi kullanılmıyor, bu yüzden buraları sıfır. Sonra sırasıyla yükseklik ve genişlik yer alıyor. Sonraki iki sayı ise Hot Spot denen noktanın yeri. Bu sayılan eksi vermeniz gerekiyor. ClearPointer& ise, bu pointer'ı ortadan kaldırıyor. Benden bu aylık bu kadar, görüşmek üzere.

Selam arkadaşlar, bu ay yine yeni demolarla karşınızdayız. Bu ayki ilk demomuz, büyük bir gruba ait. Adı, **"MENTRO" - REBELS:**

Evet, şimdi mentro kelimesinin ne anlama geldiğiniz soracaksınız. Mentro, MEgaiNTRO anlamındadır. Buna benzeyen birkaç terim daha var! DEmoiNTRO, MiniİNTRO gibi ... Aralarındaki fark şu: MENTRO, çok iyi intro; DENTRO, demo kalitesindeki multi-part (çok ekranlı) intro anlamındadır. DENTRO, intro kategorisinde bulunan en yüksek seviyedir. MINTRO ise, adından da anlaşılacağı gibi basit ve kısa intro demek. Genelde oyunların başına atılan kısa introlara bu ad veriliyor. Haa, bir de BINTRO var. Bu da BootlNTRO anlamında! Boot bloğa atılan introlar anlamına geliyor.

Evet, artık REBELS'in yaptığı MENTRO adlı introya geçebiliriz. Herhalde çoğunuz REBELS'i duymuşsunuzdur. 1989 yılının sonlarına doğru yaptıkları COMA adlı demoları oldukça popüler olmuştu. Bir video klip havasında geçen ve ACID+TECHNO karışımı bir müzik çalan COMA demosu, REBELS'in prestijini ve kalitesini arttırdı.Bu demodan sonra gruba birçok yeni eleman katıldı. REBELS deyince, akla iki isim geliyor: STATIC ve DROOPY. STATIC, Rebels grubunun baş elemanlarından biri. Ayrıca grubun en deli Cöder'ı. DROOPY de grubun as elemanlarından biri. COMA demosundan sonra, gruba yeni elemanlar katıldı dedim. İşte bu yeni elemanların yaptığı intro, pardon MENTRO'da yine Avrupa'da sıralamalara girmeyi başardı.

Bu intronun amacı, Rebels'ın yeni elemanlarını tanıtmak ve yeni bbs'lerinin reklamını yapmak. İlk başta ekrana bir tanıtım teksti çıkıyor: CODING: PALEFACE, GFX (Grafikler): SEEN, MUZAX (Müzik): YOYO.

İlk etapta, ekrana mükemmel bir plazma çıkıyor. Plazma, raster adı verilen bir register yardımıyla yapılır. Normalde bir raster satırında bir renk gösterilir ve boyu ekranın x genişliği kadardır. Fakat Paleface, raster'ı tek pixel'e bölmüş ve bir satırda 16'dan fazla renk göstermiş. Aynı zamanda bu renkleri sinusoidal bir şekilde hareketlendirerek çok ilginç bir efektin oluşmasını sağlamış. Daha sonra ekrana, Rebels bölümlerinin bulunduğu diğer ülke bayraklarını çıkararak dalgalanma efekti vermiş. Bundan sonra ekrana Rusça yazılmış bir REBELS yazısı çıkıyor. Bunun sebebi, Rusya'da yaşayan gruplarla kontak kurmak istemeleri.

Daha sonra birkaç değişik plazma efekti ve son olarak da 3 bitplane (8 renklik karakterlerden oluşan grafik anlamındadır) bir sinus scroll geliyor ve bu sinus scroll, intronun son kısmını oluşturuyor.

Demo kalitesindeki bir programı intro adı altında dağıtan bu grubun diğer çalışmalarını, gelecek sayılarımızda tanıtacağız.

Evet bu ayki ikinci programımız bir MEGADEMO. Megademo, birçok demo parçasından oluşan, arayüklemeli büyük demo anlamındadır. Adı, **TIMEX MEGADEMO:**

Evet, adından da anlaşıldığı gibi, demoyu yapan grubun adı TIMEX. Bu grup, Rebels grubu kadar çok ün yapmamış. Bu demo, sanırız onların ilk demosu çünkü daha önce TIMEX adında bir grup ismi duymamıştım.

Demo fazla komplex olmamasına karşın, güzel ve iyi dizayn edilmiş. Özellikle LOADER (yükleyici kısmı) çok iyi düşünülmüş. TURRICANE II adlı oyunu hepiniz biliyorsunuzdur. Bu demonun loader bölümünde TURRICAN H'yi oynuyorsunuz. Tek fark, hiçbir yaratıkla savaşmamanız. Amacınız sağa doğru ilerleyerek demo partlarının (kısımlarının) bulunduğu kapıları bulmak. Kapılardan birinin önüne gelince düğmeye basın ve bekleyin. Böylece 6 parttan birini yüklemiş olursunuz.

1.PART: Basit bir intro düzeyinde. Sadece büyük fontlu (karakterli) bir scroll (kayan yazı), iki tane sabit logo. Bunlar arka arkaya ekrana çıkıyorlar. Ekrana çıkış sırasında logonun renkleri FADE IN/OUT yapıyor. (FADE IN/OUT = Renklerin kısılıp çoğaltılması olayı)

2.PART: Bu partin adı MANTA JOKES. Manta bilindiği gibi bir OPEL araba modeli. İşin garip tarafı (özellikle Almanlar) Avrupa'lılar bu araba sahipleriyle dalga geçmeyi çok seviyorlar.Aynı bizim laz fıkraları gibi bir olay bu. Bu partda da Manta esprileri bulunuyor. Code olarak ilginç bir olay yok. Ekranın en alt kısmında bir OPEL MANTA durmadan sağdan sola soğru geçip gidiyor.

3.PART: Bu partin adı LINE SCROLLER.Her zaman olduğu gibi ekranda bir logo var. Logonun alt kısmında dağlar var ve dağların içinden nehir geçiyor. Dağların üstkısmında CIRCLErVECTOR-SCROLL var (CIRCLE VECTOR SCROLL = Daire şeklinde geçen ve doğru parçaları kullanılarak yapılan kayan yazılar anlamındadır).

Vector scroll olduğu için, yazılara istenilen şekiller verilebiliyor (bükülme, katlanma, genişleme, daralma vs).

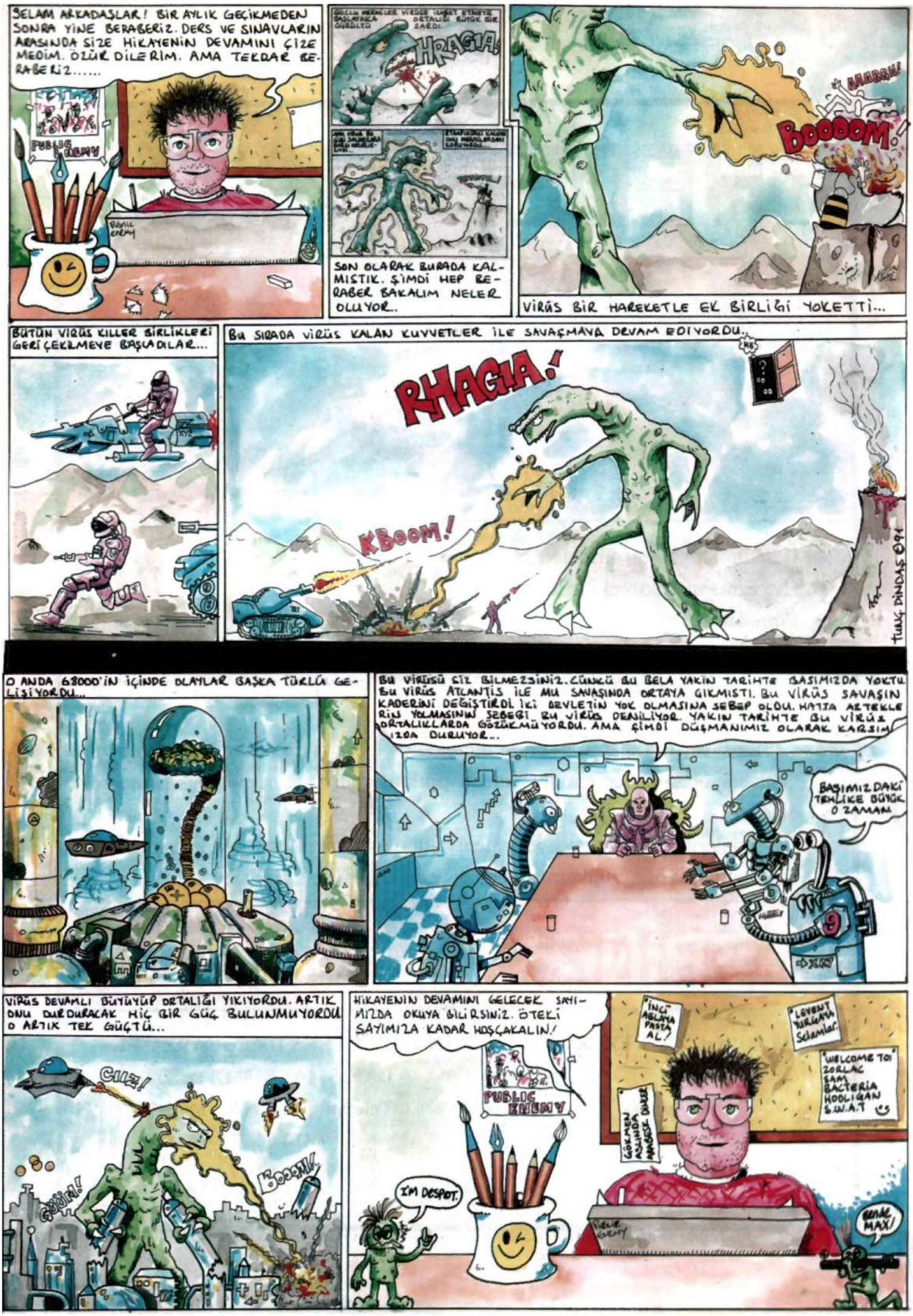
4.PART: CIRCLE GREETZ adında. Bu kısımda yine vector scrolla benzeyen, fakat vector olmayan bir daire scroll var. Bunun adı da CIRCLE BOB SCROLL. TIMEX grubu dairesel hareket-efektlerini çok seviyor olsa gerek, megademolarının iki partini bu tip efektlere ayırmışlar.

5.PART: PLAZMA adında. Rebels'ın demosuna benziyor, fakat arada çok fark var. Bu fark, grupların kalitesinden olsa gerek. Ekranda rengarek COPPER'lar gözüküyor ve sinusoidal hareketler yapıyor.

6.PART:THE END PART adında. Yani demonun son kısmı. Bu kısımda vector bob olayı kullanılmış. Bu şekilde TIMEX grubu, bağlantıları olan gruplara selam gönderiyor ve ekrandaki yazı bitince bilgisayar otomatik olarak resetleniyor.

Evet, sonuç olarak Rebels'ın kısa introsu programcılık olarak TIMEX'den çok daha iyi. Ama bu arada TIMEX'in hakkını yememek gerek; çünkü uğraş verilerek yapılan herşeye saygı göstermek gerekir.İyi ya da kötübirşeyler üretmek, gerçekten önemli bir olay. Tabii bu söylediklerim AMIGA için. Çünkü TIMEX türünde demo yapamayan birçok grup bulunmakta.

Evet, gelecek ay sizlere bir süprizimiz olacak. Sabırla bekleyin ve görün. Umarım bu ayki demolarımızı beğenmişsinizdir.Gelecek ay bir megademo ve bir de PUBLIC DOMAIN oyun açıklayacağız. Ama dediğimiz gibi bir süpriz var !!! Bekleyin ve görün ....


SELAM ARKADAŞLAR! BİR AYLIK GEÇİKMEDEN SONRA YİNE BERABERİZ. DERS VE SINAVLARIN ARASINDA SİZE HİKAYENİN DEVAMINI ÇİZEMEDİM. ÖZÜR DİLERİM. AMA TEKRAR BERABERİZ.....
PUBLIC ENEMY
HRAGIA!
SON OLARAK BURADA KALMISTIK. ŞİMDİ HEP BERABER BAKALIM NELER OLUYOR..
BOOOOM!
VİRÜS BİR HAREKETLE EK BİRLİĞİ YOKETTİ...
BÜTÜN VİRÜS KİLLER BİRLİKLERİ GERİ ÇEKİLMEYE BAŞLADILAR...
BU SIRADA VİRÜS KALAN KUVVETLER İLE SAVAŞMAYA DEVAM EDİYORDU..
RHAGIA!
KBOOM!
TUNÇ DİNDAŞ ©91
O ANDA 68000'İN İÇİNDE OLAYLAR BAŞKA TÜRLÜ GELİŞİYORDU...
BU VİRÜSÜ SİZ BİLMEZSİNİZ. ÇÜNKÜ BU BELA YAKIN TARİHTE BAŞIMIZDA YOKTU. BU VİRÜS ATLANTİS İLE MU SAVAŞINDA ORTAYA ÇIKMIŞTI. BU VİRÜS SAVAŞIN KADERİNİ DEĞİŞTİRDİ. İKİ DEVLETİN YOK OLMASINA SEBEP OLDU. HATTA AZTEKLERİN YOLMASININ SEBEBİ BU VİRÜS DENİLİYOR. YAKIN TARİHTE BU VİRÜS ORTALIKLARDA GÖZÜKMÜYORDU. AMA ŞİMDİ DÜŞMANIMIZ OLARAK KARŞIMIZDA DURUYOR..
BAŞIMIZDAKİ TEHLİKE BÜYÜK O ZAMAN
VİRÜS DEVAMLI BÜYÜYÜP ORTALIĞI YIKIYORDU. ARTIK ONU DURDURACAK HİÇ BİR GÜÇ BULUNMUYORDU. O ARTIK TEK GÜÇTÜ...
CIIZ!
GÜÜN!
BOOOM!
HİKAYENİN DEVAMINI GELECEK SAYIMIZDA OKUYA BİLİRSİNİZ. ÖTEKİ SAYIMIZA KADAR HOŞÇAKALIN!
PUBLIC ENEMY
İNCİ ABLAYA PASTA AL!
LEVENT YURGAYA Selamlar.
WELCOME TO ZORLAC SAM BACTERIA HOOLIGAN S.W.A.T
GÖKMEN ASLINDA ARABESK DİNLER
I'M DESPOT.
Bende MAX!

Sonsöz:

Bir zamanlar çocuklarımın amigada oyunlar oynadığı dönemde oyunların açıklamalarını el altında tutmak için başlamış olduğum projeye zaman içinde programların daha da gelişmesiyle devam kararı verdim. Örnek olarak Total Amiga PDF'leri görülebilir.

Dergiler taranırken elimde editlenebilir doküman olması ve az yer tutması için, çünkü jpeg resimlerde sayfa renklerindeki gri tonlamalar dahi byte'ler bazında dosyayı büyüttüğü için sade renkli beyaz sayfa elde etme amacıyla:

1- 300-400 dpi renkli taranıp OCR (Fine Reader 8) ile Word'e aktarılmış.
2- İmla hataları da giderilerek, resimler düzenlenmiş,
3- Word üzerinden Acrobat ile PDF ye dönüştürülüp sayfalar sonradan birleştirilmiştir.
4- Reklamlar atlanmıştır. Fazla yer tuttuklarından.
5- Bazı sayfaların yazıları üzerinde resim olması nedeniyle yeniden yazılmıştır.

Yararlı olması dileğiyle.

haydar_abi